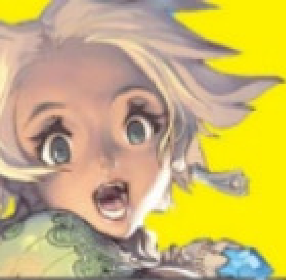


梦幻之星生态调查
试玩：无冬之夜Online/剑灵

亲爱的艾斯特
对游戏性与文艺性的反思

09月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第415期

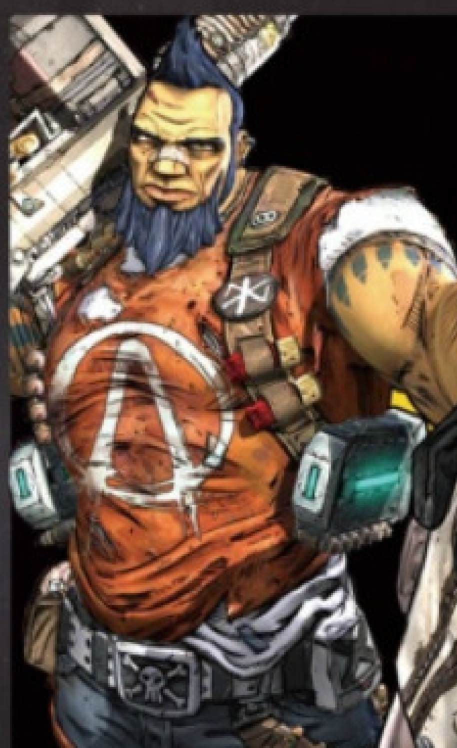
大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

ISSN 1007-0060
9 771007 006098 26>



本期重磅专题：

命运的记录：独立游戏大电影

格斗游戏现状 + MUGEN + 斗士历史 + 被诅咒的三岛家族

在线争锋：机甲战士Online/剑灵/梦幻之星生态调查/重返无冬城/48小时之战——Game Jam访谈录

前线地带：博德之门增强版/边境之地2/PES2013/FIFA 13/英雄连2/生化危机6/刺客信条Ⅲ/堡垒之夜

评游析道：亲爱的艾斯特/特种部队——战线/幽灵小队——未来战士/蒂姆·谢弗——奇思妙想20年

TOPTEN：格斗游戏十大人物原型



本期重磅前瞻
全面战争——罗马Ⅱ





黑暗崛起 不删档

8月28日开放内测！

世界，需要英雄！





500美女激情入驻

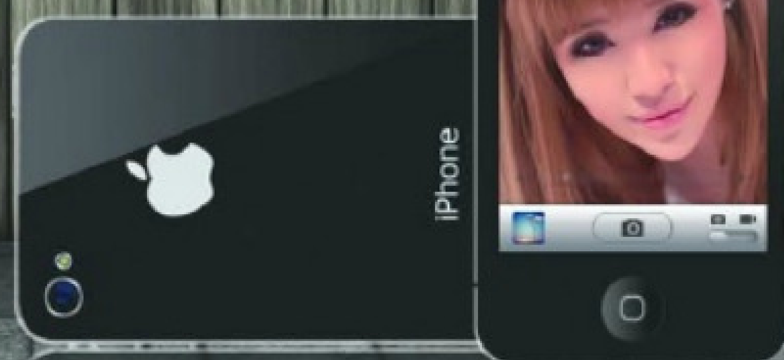




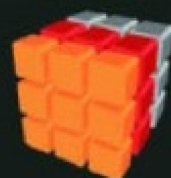






登录游戏即送Q币 IPHONE4S等大奖


九合游戏
9hgame.com



联袂奉献！

更多游戏相关信息请关注《圣域传奇》官网：http://sycq.xkyx.com 垂询热线：010-51085866



SEPTEMBER

本月强档

全面战争——罗马II

镜头逐渐拉远，直到玩家的视野扩展到了整个海面，数十艘载满士兵的罗马战船正在快速逼近北非海岸。在沙滩和匆忙搭建起来的防御工事尽头，矗立着迦太基帝国的城墙。在《罗马Ⅱ》中，陆战与海战已经不再有技术上的隔阂：只要是战斗需要，这两者随时可以相互转化，甚至可以同时进行。

3

3个月内即将发售的游戏有：



声名狼藉
DISHONORED



毁灭战士3大杀器版
DOOM 3 BFG EDITION



FIFA足球经理13
FIFA MANAGER 13



模拟人生3——缤纷四季
THE SIMS 3: SEASONS

6

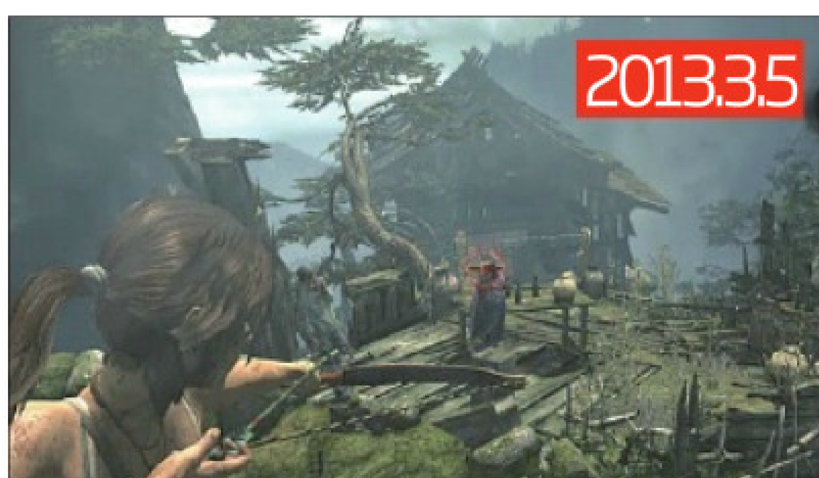
6个月内即将发售的游戏有：



星际争霸II——虫群之心
STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM



异形——殖民地陆战队
ALIENS: COLONIAL MARINES



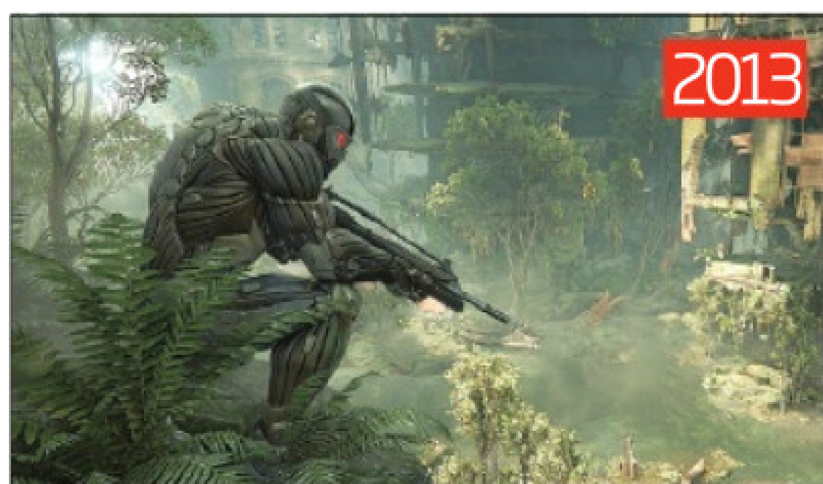
古墓丽影
TOMB RAIDER



细胞分裂——黑名单
SPLINTER CELL: BLACKLIST

9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



孤岛危机3
CRYSIS 3



死亡空间3
DEAD SPACE 3



起点2
GRID 2



废土2
WASTELAND 2





GAME SPECIAL P36

专题企划

独立游戏大电影

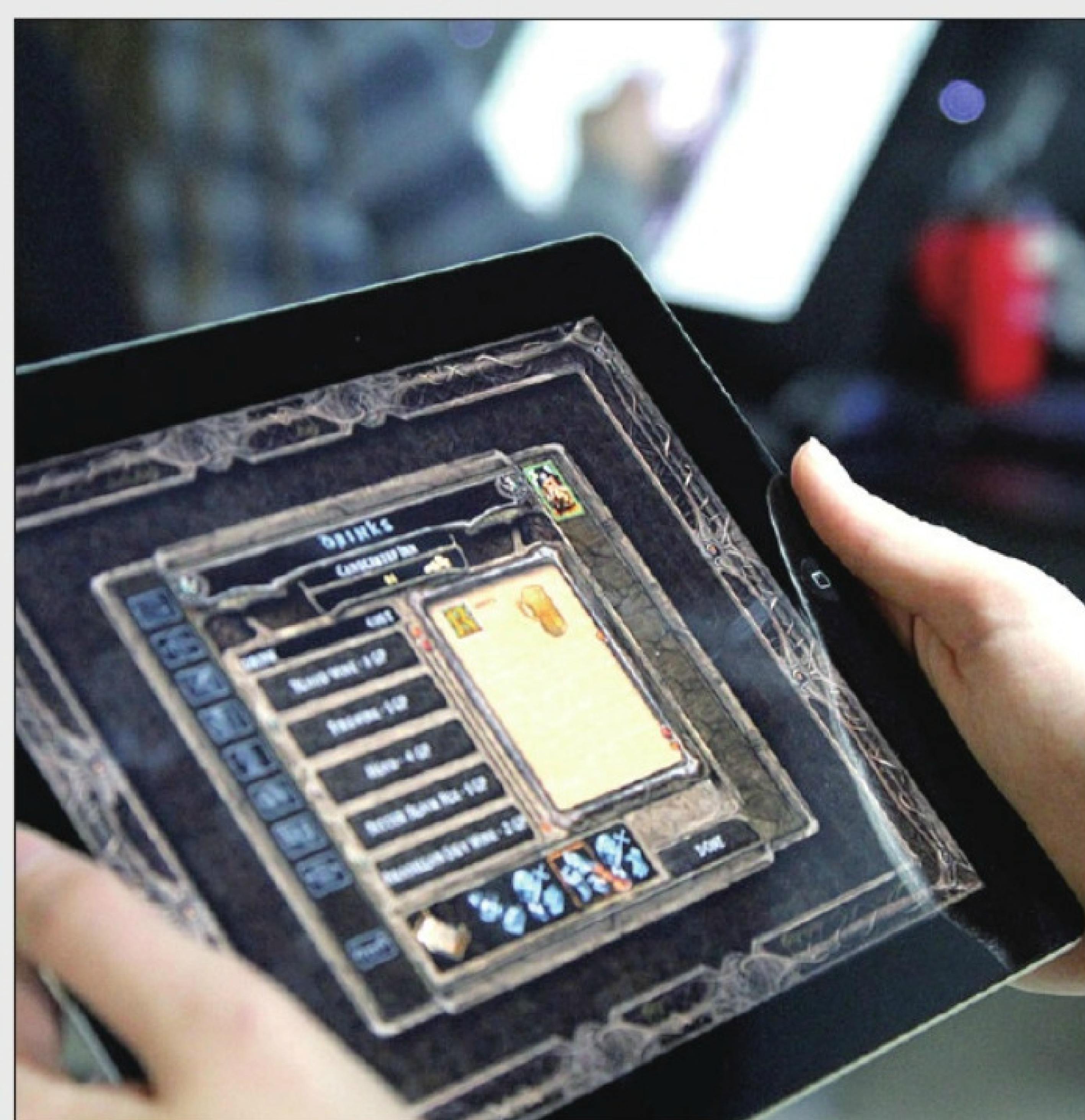
最重要的一点是，不要想着成为职业人士。很多人来做独立游戏时，试着要做得跟大公司一样，而那些公司做的，是制作出经过精雕细琢的产品，来尽可能迎合更多消费者。他们达成目的方法，是把所有棱棱角角的地方都磨掉。

BATTLE ONLINE P60

在线争锋

无冬之夜Online

《无冬之夜Online》目前只开放了很少的内容，但就在这么有限的内容里，却处处显露着成熟。现在我们就在翘首以待Foundry系统早日完工了，我们也有理由相信，《无冬之夜Online》将会给同类游戏带来不小的震动，一如10年前的《无冬之夜》那样。





GAME PREVIEW P76

前线地带

博德之门增强版

增强版会由有很多原BioWare成员的制作组使用更新的Re-forged Infinity引擎打造，原则是保持游戏的原汁原味，以2D画面呈现游戏内容，不会用3D引擎复刻，导致游戏体验的改变。游戏增加若干新的人物和任务，支持平板和移动设备，但不要抱有游戏会有翻天覆地变化的幻想……

REVIEWS P136

评游析道

亲爱的艾斯特

游戏应该是什么样子的？是一个娱乐的工具？还是一个思想的平台？有些游戏很好玩，却没有人欣赏，有些游戏很文艺，可没有人愿意去碰。对游戏性和艺术性的取舍和争议从来没有停止过，而《亲爱的艾斯特》对这一问题进行了极为大胆的探索。



“你们打得不累，就说明我们做得不够好！”

——原Epic Games开发总监（已离职加入Irrational Games）Rod Fergusson在《Xbox官方杂志》的采访中谈及了新作《战争机器——审判》的开发思路，People Can Fly将大幅度提高本作的游戏难度。



“这个时候创造新品牌是一个错误。”

EA总裁Frank Gibeau认为，在当前主机世代即将结束的现在，创立新品牌新系列并不是一个好主意，也许将现有的成熟产品继续发扬光大会更好。EA自己正在为下一代主机开发数款新作，而对本世代的开发策略已经全面转向续作开发。



“《火爆狂飙》的概念在当年没有被玩家接受。”

——负责今年的《极品飞车——最高通缉》开发的Criteron Games的副总裁Alex Ward谈及他们早年的经典作品《火爆狂飙——天堂》时，坦承当时的玩家并没有接受《天堂》的新概念，而在“极品飞车”新作中他们将继续从《天堂》开始的游戏性革命。

“《毁灭战士Ⅲ——BFG版》并不是简单的高清重制。”

——本作开发团队成员Tim Willits对VG247称，《BFG版》加入了大量来自《狂怒》的新引擎技术，例如新的操作模式、新的光源引擎、网络支持层和3D显示支持，很多原版中不尽如人意的关卡设计也进行了调整，从某种层面上说，本作是对原版的重新演绎而非简单复刻。

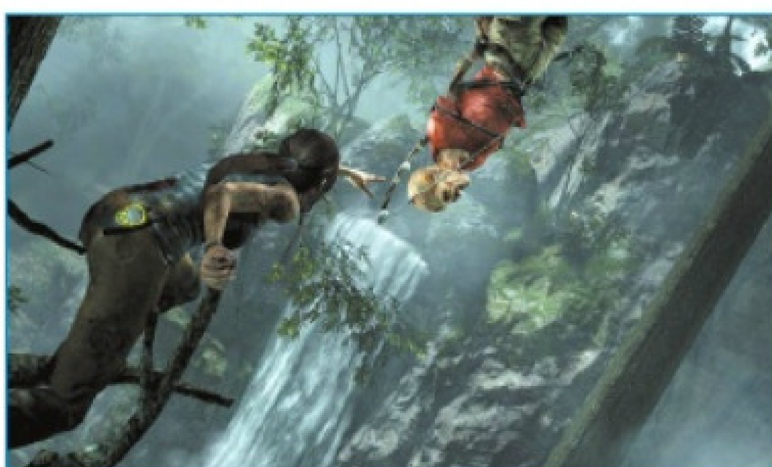


“市面上一大半的游戏都是赶工出来的无诚意作品。”

——移动平台社交游戏《全面战争——将军之战》的制作人Renaud Charpentier语出惊人，认为如今的游戏开发者大多过度注重技术层面，忽视了新游戏形态的思考和对游戏性的雕琢。在他看来，几十人花上如此之久的时间制作的作品在游戏性上却一无是处，是对开发资源的不可饶恕的浪费。

“新劳拉的形象会更接近玩家身边的普通人。”

——我们所熟知的那个劳拉在过去的岁月里更像是一个不可接近的女神英雄，而新作开发商Crystal Dynamics主管Darrell Gallagher认为，这样并不利于玩家和他们手中的角色展开情感上的互动，就如新世纪的“蝙蝠侠”与“007”系列电影中的英雄角色一样并非高高在上，而是拥有自己凡夫俗子的一面。

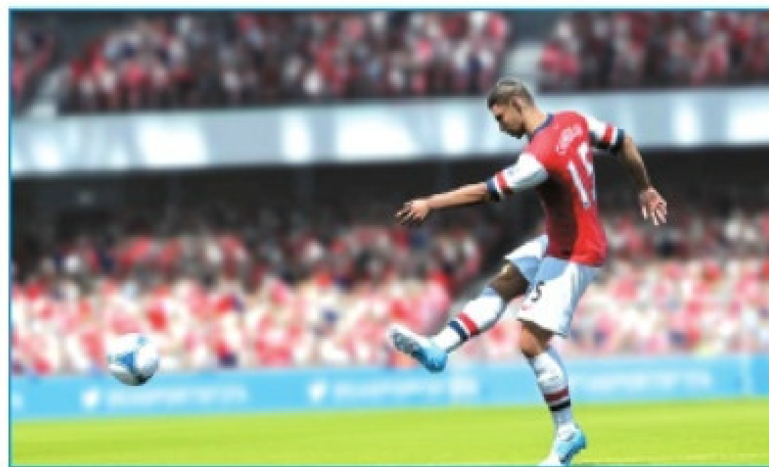


“3A游戏这个概念正在逐渐走出历史。”

——《刺客信条Ⅲ》创意总监Alex Hutchinson认为，“刺客信条”系列这样的3A级作品已经成了市场上仅存的恐龙级稀有生物，那种动辄上百人的开发团队外加多工作室协同制造的大工业作品将会越来越少，特别是中等规模的开发项目正在逐渐死去。

“真正的跨平台游戏短期内不会成为现实。”

——《FIFA 13》执行制作人David Rutter坦承，虽然本作拥有了大量的跨平台数据分享功能，但真正意义的跨平台游戏对战恐怕短期内还不会实现。





“不要只开花不结果就好了。”

——著名公共融资平台Kickstarter的报告显示，2012年上半年游戏领域的公众集资数目位列第一，以5000万美元的数额超越了同为大热门的电影和设计等领域，其中不乏《废土2》这样关注度极高的知名游戏开发项目，只是希望这些钱真的能开花结果。

“从无脑化回归一些古典特色也好。”

——《终极刺客——宽恕》的开发商IO Interactive揭示说，本作其实原本有自动回血系统，目的是让更多玩家能接触这个系列，但因自动回血系统让“终极刺客”系列招牌式的潜入体验和挑战荡然无存，工作室再三思考之后决定将其删除。





“上次印错字，这次游戏被偷？不给力啊。”

——《生化危机6》距离上市还有一个多月时间（至本期截稿日），就已经传出波兰有玩家先拿到了德版游戏，更有实物拍照和视频截图为证，CAPCOM慌了神出来解释说这是仓库被盗。这种游戏发行上的巨大失误他们也不是第一次犯了，之前的《生化危机——启示录》连名字都能印错。

“敢于创新但后果不佳，祝Funcom好运。”

——Funcom的《神秘世界》上市之后销量惨淡，公司创意总监Ragnar Tornquist承认20万份的销量远远不如预期，因此Funcom将面临大量的裁员和公司策略的大范围调整，不论是对《神秘世界》还是Funcom而言，变革都才刚刚开始。

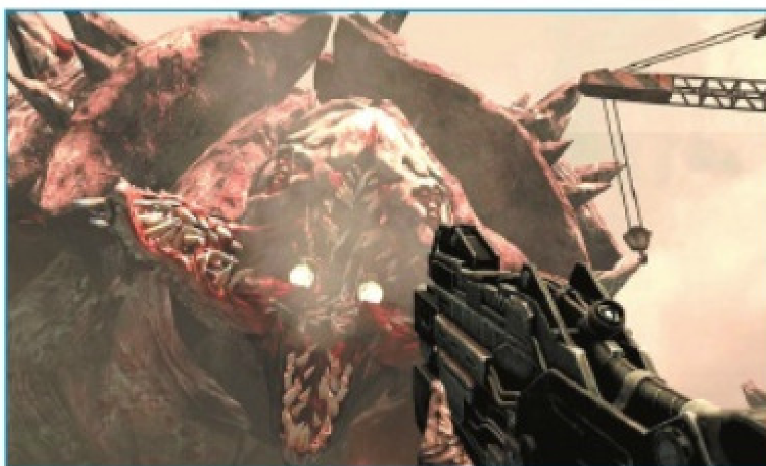


“Steam也招架不住这么多牛鬼蛇神了。”

——Steam新上线的新作社区审核评价系统Steam Greenlight刚刚发布没几天，就有数百款新作火热出炉，但其中也不乏浑水摸鱼的粗制滥造之作，其中甚至有模拟911事件撞击世贸大厦的无良作品，以及一些带有明显种族歧视色彩的东西。

“但PSV现在这个情况就别挑三拣四了吧。”

——索尼负责掌机和主机营销的副总裁John Koller在Gamasutra的采访中称，他们并不希望PSV像PSP一样被大量移植作品占据，要有属于PSV自己的独特风貌，但PSV目前的惨淡情况，其实反倒可能需要一款移植大作。



“小气就直说嘛。”

——CAPCOM在最新的年度财报中指出，公司在今后将着重于支持小规模工作室开发游戏，并加大对数字发行渠道的投入。这些小的开发团队将少于100人，并且将会同时开发多款同系列的续作，摆明了要大规模压榨手中作品的剩余价值，说不定又是《生化危机——浣熊市行动》这样的二三流作品登台亮相的开始。

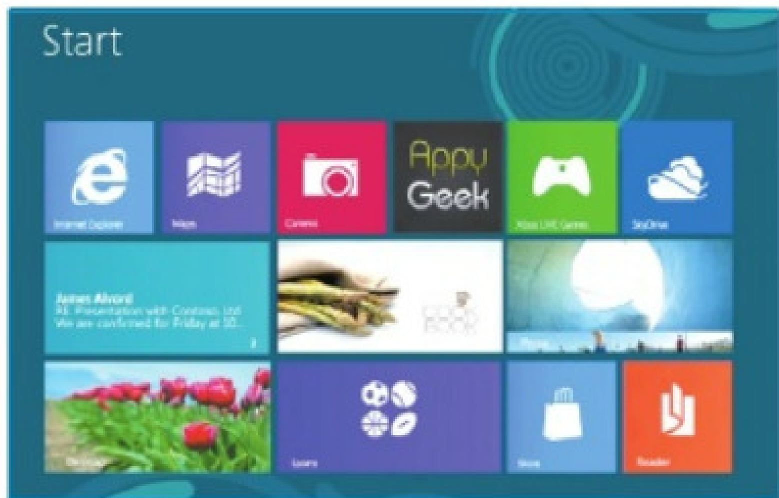
“肯为PC如此下功夫的厂商现在不多见。”

——《幽浮——未知敌手》开发商Firaxis Games对PC版倾注了大量的心血，其UI由另一个团队独立于主机版开发，二者的界面、操控模式都有很多不同，例如主机版的战斗是自由行动的，而PC版和原作一样使用传统战棋游戏的网格棋式战斗方式。





Steam绿光是Valve接纳新开发者的重要举措



Windows 8的软件商店体系很不为人看好


假如Valve真的开始硬件，会不会再次引起一轮天翻地覆呢？



Steam创意工坊已然形成了属于自己的文化圈和商业圈

Valve的平台化野望
蒸汽机车全速前进

Full Steam Ahead: How Valve's Platform Just Gets Hotter, by Rich Stanton, Eurogamer.net, 2012.8.21

首先，科普一下Steam的由来吧，这里需要请微软和《军团要塞》出场。1999年初Valve发布了《军团要塞经典版》，这是一款依据某个《雷神之锤》MOD制作的《半衰期》MOD，它逐渐发展出了一个仅次于“反恐精英”系列的庞大玩家群体。这是个好游戏没错，但它真正的与众不同之处在于，它后来又以持续更新的方式继续着开发。在那个年代，更新游戏对玩家来说是个很憋屈的事。

与此同时，《军团要塞》的开发者们也在考虑这个问题。Valve意识到自己和玩家之间的距离太遥远了。Gabe Newell在《EDGE》杂志的采访中这样说过：“我们想建立一个可以销售游戏、提供游戏支持、和消费者交流以及使我们可以更好的获得玩家的反馈的系统，而因为没有人当时在做这个东西，我们只好自己动手丰衣足食了。”

这篇文章并不是关于微软的，但必须指出的是，这其实是Games for Windows Live10年前就应该做到的。微软原本有理由和机会统治PC游戏界，但现在他们却只能跟在Steam屁股后头吃灰。GFWL妄图成为Steam竞争对手的想法可笑至极，现在呢，它把希望寄托在了Windows 8封闭的应用程序市场上。

Steam一开始是Valve为玩家提供游戏更新的手段，于2002年作为自动更新系统面世，第一款通过Steam销售的游戏则是2004年推出的《半衰期2》，当时出了不少的问题。首款在Steam上发行的第三方作品则是2005年的《玩偶功夫》（Rag Doll Kung Fu），随后Steam添加了诸如云存储和社区工具这样的新功能。目前全新的社区界面已经上线，随后还将带来大图模式和Valve绿光系统。

Valve的企业文化和成功之本，是他们对待客户的科学态度。很多公司都为这个问题绞尽脑汁，而Valve直接依据对玩家行为的分析来建立自己所需要的体系。他们是一家善于应变的企业，这正是Valve作为业界先锋的独特个性。

最大的新功能和游戏没什么关系。9月5日，Valve将开始在Steam上销售非游戏软件，从Fraps到Scrivener都有可能。它们将与Steam的最强项——综合游戏平台——紧密地结合起来。这有可能使得Steam的影响力超越玩家群体，每个人都有一两个连安装软件都不会，更不要提自己更新的朋友，未来也许你只需要为他安装Steam和注册账号，就不会再接到他们的求救电话了。

再回到本文的开头。微软在不遗余力地推广Windows 8，因为它是一家没有策略可言，只会抄袭苹果的路子，等自己有主意了再说的企业。Windows 8的应用程序商店让很多开发者担忧，因为这意味着很大一部分PC用户将从此被笼罩在这个垄断巨头的阴影下。正因如此，Gabe Newell在西雅图的Casual Connect上接受采访时公开宣称，“Windows 8对PC用户来说将是灾难性的，我认为有些顶级OEM厂商会就此退出市场，对很多人来说，他们的市场份额会遭到惨重打击。”

简单地说，Windows 8对有些第三方提供商来说会非常糟糕。Newell并不是唯一这么想的人，暴雪、Mojang和Stardock也对此持保留意见。需要指出的是，微软仅仅从应用程序的销售中抽成30%，并且在销售总额超过25000美元之后下降到20%的策略比Valve一直以来的固定1/3要好一些（这个数字可能不准确，但Valve官方和第三方开发者经常引用的都是这个数字）。

如今看来，未来出现Steam操作系统也不是没有可能的事情。虽然Steam如今还有很多问题（例如“离线模式”），但都是可以讨论和解决的。对Linux来说，这更是将自己推向普通用户的大好机会。

但我个人并不认为Steam操作系统是多么现实的想法，我更倾向于看起来不那么令人激动的Steam硬件。SteamBox的传闻最早起源于大图模式的演示，而在G4TV最近的一期节目中Newell则提到“如果做硬件的伙计们认为这东西放在客厅会很不错，那样就挺好”。

这也许只是一小步，但Steam发展壮大的一切都是从这样的小步开始的。




DISPATCHES
PERSPECTIVE

STEVEN POOLE

Trigger Happy

Metal Gear Solid 2, Hideo Kojima's inventive masterpiece, still seems fresh a decade on

Compared to a COD or Gears, or even a Mass Effect, MGS2 is like the work of Ingmar Bergman


MGS2的很多设定在今天看来仍然极具新意

旷世杰作，万古流芳
为何《潜龙谍影2》今天看来仍然光芒万丈？

Steven Poole, EDGE Magazine UK October 2012, P92

编者按：“潜龙谍影”系列中综合艺术成就最高者莫过于2001年的《潜龙谍影2——自由之子》，将PS2的机能发挥到极致，拥有无数天才的游戏设定与创意，塑造了无数在游戏史上千古流芳的角色。

有些艺术作品要在面世之后很久才会显现出自己的价值。也许当时外界的评价不够公允，也许创造者和创造过程的故事掩盖了它自身的光辉。这样的作品需要时间的沉淀才能获得公正的评价。举个例子，迈克尔·西米诺的《天堂之门》一开始最受关注的其实是它巨大的投入，但它最终却折戟沉沙，而今天这部电影普遍被看作拥有独特的开创性。对游戏来说，这条法则也是一样的。我记得《潜龙谍影2——自由之子》在2001年发售时的一片叫好之声，但也记得玩家对游戏半程都不能扮演Snake，以及游戏中大量冗长的过场动画表示不满。我打通一周目之后，觉得这是一款高不成低不就的作品，距离近乎完美的《潜龙谍影》和《潜龙谍影3——食蛇者》还有些差距。但现在，我在PSV上重新体验了一次MGS2，我意识到自己错了，这是一款不折不扣的经典杰作。

我很难列出MGS2订立的军事潜入游戏必备的诸多设定。小岛秀夫本人曾称这款作品其实是“关于躲藏的游戏”。但同一类型的哪款游戏，能让你把被打晕的守卫塞进衣柜，甚至丢进大海？有哪个开发者想到让游戏场景和一个健身房（做牵拉可以提高悬挂耐久哦）或者办公室结合起来？有哪个Boss会说出“我是个艺术家，所以我讨厌无聊的军旅生活”这种牛气冲天的台词？谁能想到通过倾听别人的心脏起搏器的频率也能搞出名堂？哪个游戏能在剑拔弩张的全球核战危局和巴斯特·基顿（"Buster" Keaton，美国著名喜剧电影艺术家，独立电影奠基人——译注）式的闹剧间游走自如？而且，如果不是船上咕咕叫的海鸥糟了风景，钻井平台气氛十足的音效还能更好地体现出来。

MGS2中哪怕最微小的部分也都是颇具匠心的，比如说，你要想打开游戏设置，就必须在钻井平台上找个电脑终端。过场动画？没错，如果你不知道自己下一步面对的将是长达半小时的对话的话，现在还是很烦人。但现在，很明显，也很尴尬地说，MGS2的故事和叙事手法，仍然凌驾于当前绝大多数游戏的无病呻吟之上。和“使命召唤”“战争机器”乃至“质量效应”系列的故事比起来，MGS2的故事就像英格玛·伯格曼（Ingmar Bergman，《第七封印》《芬妮和亚历山大》作者——译注）的旷世神作。

十多年过去了，《自由之子》仍然展露出全新的风貌和突破性的创新，甚至比今年E3上几乎全部的新作都更有开创性。一方面说，这标志着我们享受游戏的方式在过去这段时间内悄无声息地发生了变化。10年前，去玩一款再10年前的游戏被叫做“怀旧”，可以被称作是鉴赏，显示这人喜欢展示自己怀古颂今，在早年那粗糙的方块式画面中，感怀那无与伦比的游戏性。但我们今天再回首10年前的游戏，即便没有任何图形上的强化，也不能再叫作“怀旧”了。

当然，另一个角度说，我们生活在一个可以安心涉足新事物的黄金时代，XBLA、PSN和iOS的存在让独立开发者们可以方便地发布自己的作品。但一边是低成本开发的冒险与狂想，一边是大制作的无尽保守。创意如今更多出现在硬件领域，而不是游戏性上，虽然我们可以期望一下，一边的发展会启发另一边的新想法（比如PSV的背板触控、Kinect还有Wii U的触屏手柄）。幸好，这种趋势之中有一些例外，比如David Cage始终在3A级游戏中进行着与众不同的实验；E3上《监守者》的演示如果能够真的呈现出来将是不可磨灭的成就；而小岛秀夫和宫本茂虽然已经不再掌控一切，却仍然在努力地工作着。

但MGS2却仍然是创意的丰碑，虽然MGS3和4是流着同一血脉的伟大作品，但《自由之子》可以说是这一系列中略高一筹的。为了致敬，我把手机的铃声改成了MGS2的通讯信号音。这样，如果有税务局的官员打电话来找我催账，我至少可以先脑补一下是不是Iroquois Pliskin要警告我爆炸的危险了。

便携式虫洞



悲剧刺猬

一边期盼着《机器猫大战皮卡丘》上市一边期盼着碰到一只榴莲妹子作伴的刺猬

其实，每个人都有个便携式虫洞，可以帮助自己穿越到另外的时空中。它们就隐藏在身边。

在那个另外的时空中，我们可以换一个身份换一个生活，行走在从未存在过的大街，接触到从未存在过的事物，体验从未存在过的人生。

那个时空是为我们服务的，里面出现的每一个人所说的每一句话头上的每一道皱纹嘴角的每一丝表情脚下踏着的每一块地砖上面的每一条裂纹，都是为了让我们相信，这个时空是真实存在的。

我们在那个时空里附身到一个不认识的人身上。大多数情况下，那个人比我们聪明、比我们英俊、比我们人缘好，但是一般也都比我们倒霉——他很可能是刚刚从一架坠毁的直升机里爬出来，或者刚和老婆离婚，而唯一的女儿又被绑架。

有的时候，我们会忘掉自己只是一个附身，而将自己就视为那个时空主角，那个经历了千难万险最后终于凭借智慧与勇气战胜邪恶的家伙。我们为那个时空里面的黑暗而愤怒，为光明而感动，为美德而感动，为别离而伤感……

但当我们终于从虫洞回来，看到周围一切如常，自己不过是做了个黄粱一梦的时候。看着那个连接异空间的虫洞，心情是多么的复杂。

对，我说的就是我手里那台NDS，还有桌上那本《科幻世界》译文版，以及电脑旁边那块移动硬盘。这比真正的虫洞可要好得多，至少我们知道要去哪儿。

虫洞通向的世界各有各的不同，有的世界很普通，有的世界很文艺。曾经呢，我特别喜欢去那些文艺的世界，那里一般有能让人哭得稀里哗啦心碎得噼里啪啦的故事，看完各种虐心绝望悲剧即所谓反映人性的深刻情节之后再穿回现实，不光可以感叹现实的美好，也可以让自己显得很高端，说不准还能用来和女文艺青年套近乎。

据说，人们喜欢看恐怖片，并不是因为喜欢置身于恐怖之中，而是因为知道，那些恐怖之物永远不会从电视机中爬出来，自己是安全的，所以才愿意体验这种现实中没有的刺激。

全世界很多人都觉得自己的生活好像活在《1984》的世界中，所以喜欢这本书，但是呢，真正活在《1984》那种世界中的人们，大约对这书是不会感兴趣的（当然，他们也根本就看不到这书）。

于是我渐渐地讨厌那些文艺的世界，因为它们越来越像现实，或者把逻辑纠正过来，现实越来越像它们。

你说我为什么要花上几个小时，看着主人公就像现实里一样遭遇背叛遭遇欺骗遭遇内心的折磨，最后如同现实一样遭遇可悲的失败呢？这种事儿我们每天都能看见，而且不用花钱。那我们还要作家要编剧干啥呢？至少我是没有兴趣跑到那种世界然后附身到一个和我一样的人身上重新体验一遍我早就体验过而且再也不想体验的事情。

一个卑微可怜的普通人最后得到一个同样卑微可怜的下场，这种情节发展大家看看现实就想得到，用不着作者。作者的任务应当是给我们创造一个世界，在那个世界里有一个肖申克监狱，那个可怜人在监狱里通过信念和希望可以获得救赎。

> “他也许应该在不给主角开挂的情况下，合情合理地给这个世界描绘一个跟现实不一样的结局。”

写一个悲剧的情节很容易，它既有丰富的现实素材作为依托，也可以借此处理掉任何写不下去的思路，而且还能让剧情显得深刻而有内涵。所以当看见一段剧情里面的主要人物开始莫名其妙地以各种方式（主要是死亡，特别是当某个反派人物躺在地上中枪的时候，一定会如同开挂一般地留下最后一口气给编剧不想要的人物也来上一枪）退场的时候，我就知道作者已经失去对情节的创造力和控制力了，接下来的情节不用看都知道了。

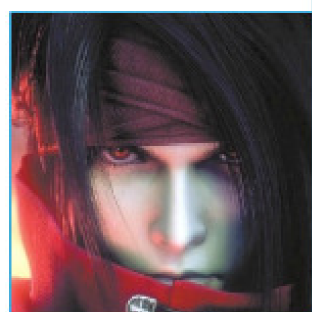
倒也不是说悲剧不好，不是说所有的悲剧都是故弄玄虚卖弄深刻，但是大部分的这种作品都把精力用在了展现所谓的文艺气质上，以至于情节毫无亮点。最典型的大约就是那些爱情悲剧了，作者可以把男女主角流泪时头仰了多少度都能写出来，但就是写不出一个像样的剧情，最后要是不用车祸战争白血病把男女主角写死一个，都不知道该怎么收尾，读者或观众的眼泪也不知道该流向何处。这种结尾就跟那些“王子和公主从此幸福地在一起”式的结尾一样都是一帮思路匮乏的人写出来的，没了戏剧性和文艺范的掩饰他们就不敢面对平淡琐碎的生活。

说到底，我不介意作者创造出一个跟现实一样艰难残酷绝望悲剧的世界，也不介意作者在这个世界里面塞进跟现实一样贪婪懦弱自私无情的人物，更不介意作者把我们将要扮演的角色设定成和现实一样普通卑微可怜无助，但是，如果作者足够有创造力，他也许应该在不给主角开挂的情况下，合情合理地给这个世界描绘一个跟现实不一样的结局。

可惜的是，目前看来，能做到这点的作者有点少。

也许我们需要在现实里多做点什么，给那些可怜的作者一些更好的素材。P

布鲁斯的运气



金戈画角
想学新媒体却不幸走上程序猿道路的死大

当我坐在电影院里看到《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》中，布鲁斯·韦恩套着蝙蝠侠的行头，驾驶他的蝙蝠战机飞过大海，远离城市，拖着即将爆炸的反应堆核心（原子弹）冲上天空时，突然产生了一种强烈的即视感：这个桥段和去年年底《最终幻想——零式》里米利帝斯白虎皇国的卡特尔准将赴死的情节何其相似！

可蝙蝠侠布鲁斯·韦恩的运气与头脑，卡特尔准将可没有。

当电影中前面设置的一系列挽救剧情的措施接二连三地失败时，孤独的蝙蝠侠布鲁斯为了挽救哥谭市的居民，驾着那犹如火星科技出品的蝙蝠战机，选择了一条孤独得近乎偏执的道路：为了拯救一座城市里与自己无甚干系人们的性命，做一名孤独行者慨然赴死。

当游戏中圣柜白虎米利帝斯皇国节节败退，朱雀军兵临城下时，骄傲的准将卡特尔为了理想中帝国的荣光，驾着白雷机体迎战大敌，发现座驾被丧心病狂的奸臣安装了类似核武器的阿鲁提玛弹后，同样地为了避免平民伤亡，也选择了一条傲慢得令人同情的道路：飞上了万米高空抛出核弹，自己葬身星辰大海消失在劫火中。

类似的桥段，电影的影响力却远远大于游戏。《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》是部值得铭记的电影，导演诺兰将现代电影许多优秀的手法巧妙地运用其中，拨动了观众内心对于人生哲理思考的琴弦，回味无穷，但《最终幻想——零式》就是个烂游戏吗？显然不是，作为游戏它一样优秀。可二者的社会影响力却根本不能同日而语，哪怕对本土文化产物狂热得不可思议，相对对舶来品反应迟钝的日本，上百家电影院评选电影院大奖时，《蝙蝠侠——黑暗骑士》依然力压群雄拔得头筹。

我觉得这根本不是文化差异性和什么文化生殖隔离的问题。电影作为由来已久的所谓第七艺术，社会地位却比他的九妹，自称“第九艺术”的游戏高得多。主流社会不待见游戏，不是一天两天的事儿了，而且这种思想不分国界，超越种族，反游戏论甚至依然是某些政客赚人气的工具。平心而论，《最终幻想——零式》想构建的世界观是很精彩的，但限于游戏尤其是日益保守的日本游戏的表现形式，这些想法没有办法像电影情节一样深入人心，《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》165分钟的电影，不是所有观众都能耐着性子看到布鲁斯和瑟琳娜出现在佛罗里达餐厅那一幕的，甚至还有多少人没看过诺兰的前两部作品，是为了看个“超级英雄”爆米花片而走进这个放映厅的，至于你那动辄几十个小时通关的游戏嘛，呵呵……

“蝙蝠侠”品牌历史悠久，文化产品种类繁多，可供后来的创作者信手拈来的素材也不胜枚举，大刀阔斧的改变和颠覆观众也喜闻乐见。你瞧，名不见经传的Rocksteady当年借着诺兰的黑骑士新风创作的《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》可谓名利双收，而那个快要步乌维·鲍尔的后尘，为自己乌克兰大媳妇儿米拉·乔沃维奇打造“生化雷击”电影系列的保罗·安德森，已经快成为“生化危机”游戏粉丝恨之入骨的角色了，对，比“仙剑”“轩辕剑”粉丝恨唐人还严重！虽然电影版的《生化危机》一样可以席卷票房，但是作为纯粹的爆米花电影，其剧情仿佛对CAPCOM游戏原案的剧本施展了“面目全非脚”一般，相比之下，电视剧版《仙剑》《轩辕剑》可以含笑九泉了……

> **“或许多年以后我们成为‘主流社会’的时候，坐在电影院里，就会明白。”**

人家电影改游戏，只要电影品质好，似乎一切都那么顺水顺风，游戏剧本改编影视作品，甭管原作多优秀，却总是那么捉襟见肘，落得个雷动九天的下场。

“蝙蝠侠”电影中的布鲁斯·韦恩是富家大少，智力财力体力过人，而游戏里的卡特尔准将，则相形见绌，严苛地说，他就是一个傲娇的脸谱化日式人设，虽有特色，哪怕是“宇智波鼬”石川英郎为其配音，那一句句字正腔圆的对白依然有些苍白无力。所以剧情的最后，诺兰留了一手，布鲁斯6个月前补完了蝙蝠战机的自动驾驶程序，所有人都以为蝙蝠侠葬身那一片蘑菇云下，其实他卸甲归田，抱着性感的猫女瑟琳娜在佛罗里达过上了管家阿福曾描述过的幸福生活；可卡特尔准将就没那么幸运了，他就是结结实实地死了，谁叫他没有布鲁斯那样的运气，得到主流社会的宠爱呢！

游戏影响力不如电影，似乎从这里也能看出点什么来。啊，别问我，我也不知道答案。或许多年以后我们成为“主流社会”的时候，坐在电影院里，就会明白。



布鲁斯的运气，卡特尔可没有



杀人凶手的顶上三花



佛莩千草
上上下下左右左右
BA Start

网游里杀个把人实在不值一提，死一死也不值一提，总归一堆0和1。但就算死得不痛不痒，次数多了也忍不住要问：玩PvP，就得杀人？

本来Player versus Player指玩家之间的对抗，要战，但没说要命。确实也并非所有PvP都追求血溅五步，比如刚被作法在大陆还魂的《大航海时代Online》，玩的就是开船占港口对砸钱PK，纯商战。《星战前夜》也打经济仗，还换成飞船伪装大航海宇宙版；但那只是表象，其本质是爆船爆蛋，尸骨无存，残酷惨烈。《魔兽世界》后期普及的载具战也如此，把肉搏包装成车战，开战马达强劲车型靓丽，打完满地狼藉两手血腥。明着卖血浆的就更数不胜数，还有《魔剑》这样杀人就能升级的游戏。这世界，是不允许不杀人的人活下去的，你不杀人，人就杀你。这是必须接受的现实，但受辱时为了保命开腿，未必表示“We do chicken right”——谁让我们在游戏里杀与被杀，谁祭起了杀人凶手的顶上三花？

“魔兽”最新资料片《熊猫人之谜》的开场动画有句旁白：“To ask why we fight, is to ask why leaves fall. It is their nature.”（世人何以战不休，秋叶何以凋零落，天性不可夺）。这算一语洞破PvP的根源：天性使然，无论游戏还是现实。1936年动物行为学家劳伦兹提出“人具备攻击本能”时，许多科学家激烈排斥“人有本能”的观点：若人有本能，本能有强弱，便等于承认人生来不平等。但劳伦兹不但以无可辩驳的实验证明本能的存在，更指出，“同类攻击”作为生物进化原动力，永远和人类同在。这足以支撑起MUD时代心理学家理查德·巴图建立的“巴图模型”，他把游戏中的玩家分成4类并以不同花色记忆：方片——成就型、黑桃——探索型、红桃——社交型、梅花——杀手型。虽然这个模型如今看来粗糙得像在说笑，但它仍是直到目前为止，所有游戏理论研究的基石，每次洗牌我们都能发现玩家各有所归。而发生在MUD中的PvP笔战，也是今天所有PvP玩法的基石，彼时已确立了PvP玩法的核心：Kill them all（杀光他们）。难怪这话在任何游戏中断喝出来都一样精神抖擞，喊了几万年，活儿好。

问题是，从前只有单机游戏玩家，也没见这么凶残，为啥联了网见着Fresh Meat就非砍不可？对此劳伦兹解释过：拿玻璃把两条鱼隔开，彼此看得见揍不着，情绪稳定，玻璃拿掉立马厮杀至死。同类攻击本能要见到同类才触发，纯PvE玩家联网久了就难免落草。可联网是大势所趋，人斗是时代所指。不仅《暗黑破坏神Ⅲ》做成网游，《勇者斗恶龙Ⅹ》这样的国民RPG都难逃“被OL”。从单机一路过来的玩家蓦然回首往往惊觉，诺大的游戏世界已不光自己一个活人在孤独地散发王霸之气、或是仗着主观能动性调戏面瘫脑瘫的NPC，我们要被迫和那些比自己更能动或者更脑瘫的同类为伍。所以网游里难度不再是人，而是人和人。神一样的Boss之外猪一样的队友是难度；脚下气宇轩昂顶上梅花怒放的杀人凶手，那是当前版本的至高难度。

有了网络，单机时代难住玩家的种种花招逐渐失灵，搜索引擎万能，让游戏策划气短。任其呕心沥血匠心独运，玩家一搜便知，还回头感叹没创意。《魔兽世界》大体重PvE，Endgame内容平均4个月就更换一遍，累成狗，玩家还骂老狗玩不出新花样。反观PvP，巴掌大一块战场，玩家来回车了7年还红光满面；竞技场也大致如此，更不必说那些随时随地随意随便可见的捉对厮杀和群体斗殴。本为方便玩家把人直接送进副本的随机地城系统，被玩家怒斥为致野外PvP没落的首恶。因此在新资料片《熊猫人之谜》开发之初，暴雪索性摆出一副从良未遂的风尘女子状，申明将应玩家悲愿，复兴野外PvP合战。不能怪暴雪婊了，比魔兽更重PvE的《星球大战——旧共和国》下场如何，尸骨未寒可供围观，所以《激战2》将Endgame内容锁定为跨服团战。杀手型玩家的需求最原始，无疑最好满足。只需圆好场子划下道道，就任其自发持续更新，次次随机不重样，玩家夜夜做新娘。这比起需要持续投入更新的PvE内容讨好太多了。一个游戏的PvE内容看似千差万别，实则大同小异；PvP看似大同小异，实则千差万别，其魅力正源自不可控、不可知，源自人类复杂的胸中五气。

> “PvP看似大同小异，实则千差万别，其魅力正源自不可控、不可知，源自人类复杂的胸中五气。”

消不掉胸中五气，削不去顶上三花，这又回到劳伦兹论证过的“攻击本能的无可抗拒”和“宣泄攻击性热情的必须”。想当年里根被一弹穿胸，袭击者爽朗表示，拿枪轰总统是因为自己“无法压制又无处宣泄的攻击本能”这所谓的无名火，心理学叫暴力倾向，法律则叫“精神异常”，窃书不算偷，发疯不算杀人，里根也就只能生受了。连美国总统都能为攻击本能白吃一枪子儿，何况混迹网游的区区你我。

PvP杀人这事看来是这样，全靠同类攻击的本能，我们今天才能坐在电脑前玩PvP，而不是蹲在树上啃毛桃。玩家不能去质问它，也没法去质问它。梅花杀手们胸怀五气顶聚三花，想杀就杀，科学会为他们撑腰。那些恪守原则从不主动杀人的玩家反而是在忤逆本能，太愚蠢了。然而，和本能过不去这种蠢事，普天下也的确只有人类会去做。P

天下玩友



罗萨
看到白富美就走不动路的罗主任其实是一个非常纯情的矮丑穷

上一次来到沈阳这个城市的时候，这里还没有地下铁。这一次过来之前，我约了一个3年未见的女性朋友一起吃晚饭，结果就在我走出火车站朝着地铁站前进的时候，她电话告诉我家里的狗不太舒服，晚上得陪狗啦，不能和我吃饭了。我赶紧答了一声好，顺便感慨一下罗主任还不如一条狗，然后把这事泼到微博上，广大人民群众赶紧建议我，既然约妹子不成那就改为搅基好了。

我在通往宾馆的途中开始琢磨着找谁搅基，虽然一直在长春生活离沈阳挺近的，但貌似我的基友们主要还是集中在祖国的其他地方。我琢磨了好一阵儿，才想起有一个叫冰狼的作者前几年应该还在东北大学读书，可一翻手机，号码没有了，可能是旅途疲惫，我实在想不起其他人来，倒是微博上有一位“大软”的读者响应了我：“罗主任，咱们吃个饭吧。”

互留了联系方式，第二天傍晚我给这位读者打电话，结果始终没人接听，我再次陷入了孤独的状态。晚饭果断选择了中午没吃过的“尚选晚餐”，吃完饭就在中街这边溜达了一阵，发现恒隆广场这边竟然有个星巴克的存在。星巴克这种能够提供文艺光环的建筑物，长春是没有的，我赶紧钻进去见识见识世面，结果发现如今闯荡江湖的往往都是侠侣，剩下我一个，完全是多余的。

一个人走在沈阳的大马路上，在刘老根大舞台的旁边听着路边卖艺的歌手歌唱，在某一个时刻接起一个朋友的电话，接受他一顿嘲讽。挂上电话后，我的思绪回到几年前与这位朋友的相识，我们权且称他为阿福。我和阿福在2007年的时候认识，通过网络，平时都在一个游戏群里扯淡吹牛，那时候阿福还是待业青年，想买一个PSP都要节衣缩食。后来他上了班，再后来我有一次因公来到了他所在的城市。

我们的第一次见面也有点小紧张，毕竟从东北到西南，隔了上千公里，下了飞机要见个网友，这网友还是个男的，我心里是有点压力的。不过这种压力随着几分钟的聊天就很快淡逝了，大家拿出PSP聊聊最近玩的游戏，再扯扯游戏业界的八卦事，接着又从游戏聊到了动作爱情片，再从动作爱情片聊到这雾都中的大白腿妹子，晚上我们就果断地滚到一张床上去了。那6天都没有住在酒店里，每天晚上都在阿福家打游戏聊天，我们从网络到现实，成为了无所不谈的好基友。

还有，我去西安的时候，因为很久没有回去，老师和同学都要拜访一下，时间上总是有点调整不开，那时候孙老头没少打电话给我。孙老头年过30，西安土著，平日里收集各类游戏ROM，属于只收集不玩的典型怪胎，我离开西安的时候才在网络上认识他，为时稍晚。结果有幸回去的时候也没能一起吃顿饭，孙老头也以没能请我吃一顿“老孙头”羊肉泡馍深以为憾，并总是期待着我们有一天能相见。

> “我相信在这个物欲横流的社会里，能够对游戏保持热情的人秉性大多都是纯真的。”

就在前不久，我在常去的游戏论坛上结识一个长春本地工作的男性朋友李兄，我们一起去看了一次动漫展。当日他忙着回去给一个患者做手术，我们只好相约改天一起吃顿饭，这位在医院工作的硕士男实在是忙得可怕，不过总算还有机会坐在一起吃上一顿饭，那次晚饭吃的火锅，我们一开始聊主机，后来开始说生活，又开始埋怨生活给游戏带来的阻碍。我先到的饭店，给前台留了押金，他却在上洗手间的时候买了单。

如此种种，似乎时常发生在我的生活中。有的时候出差、有的时候旅行，总想见一见那些素未蒙面却相识已久的玩友们。像是常州的唐大少，魔都的死胖子还有昆明的江城子……

有朋友问我，说罗主任你为什么那么相信那些网络上的朋友们？难道你就不怕被割肾吗？其实我真的一点也不担心，因为我相信在这个物欲横流的社会里，能够对游戏保持热情的人秉性大多都是纯真的，特别是那些在工作之后还没有放弃电子游戏的人，他们的世界更是充满阳光的，尽管那光亮并不耀眼，却依旧让人温暖。所以我还是会一路走走看看，不断与他们相见，如果有一天我被割肾，一定会及时通报给大家，在这之前，也请你相信这份美好。

沈阳北站的月台前，手机响起，联系人名字是奇怪的5个字：“滚热的灵魂”，一位《大众软件》的忠实读者，我们闲聊了几句，又说声再见。虽然在沈阳的这几天里我们因为阴差阳错并没有机会共进早、中或晚餐，但我很乐意在下次过来的时候再打响他的电话，尽管我不知道他的背景、他的职业、他的许多许多，但我知道他是一个喜欢打《辐射3》的游戏玩家。

有的时候，这已经足够了。



我和阿福在重庆洋人街的合影，虽然相隔千里，我们却时常保持联络，谈论的话题早已不仅仅是游戏



■网络化，街机市场的救命稻草？ ■格斗游戏，那些现在还在坚持的厂商 ■职业化，格斗游戏也可以？
■传奇，这个时代不得不提的人 ■MUGEN，无限格斗可能

斗魂

格斗游戏现状面面观

■策划 本刊编辑部 ■执笔 一苇无量、龙我雷

自从1985年KONAMI的《功夫》开始有了格斗游戏的雏形以来，27年来格斗游戏的核心形态一直完美地保持着——玩家们互相操作角色把对方的体力槽打空。作为如此古老的游戏类型，27年后还能在当今这个复杂的游戏市场里占有一块生存之地着实不易。

格斗游戏与其他大部分的游戏比较起来对玩家的要求更高，虽然其他游戏都有各种对抗、竞技性要素，但都没有格斗游戏和玩家自身结合得这么彻底，俗话说与人斗其乐无穷，乐趣主要建立在和对手的激烈拼杀中，这也是格斗游戏始终没有消亡的法宝。如今越来越多的格斗游戏在剧情上，在单人任务上都狠下了功夫，但是只有和真正的人对抗时，才会让格斗游戏玩家们变得亢奋（什么？你说你就喜欢打电脑？）。

街机市场的救命稻草是网络化？

说到格斗游戏就不能不说街机，说街机就不能不说街机厅。受机能的限制，最初的格斗游戏只有在昂贵的街机上才能流畅地表现，在家能达到街机一般的效果基本是奢望，虽然SNK的Neo Geo基板的互换主机有着街机同样的效果，但是昂贵的售价也不是一般玩家能承受得起的。70年代末80年代初出生的格斗游戏玩家们，应该都对那些隐蔽的，昏暗的小街机厅有着美好的记忆，这些小街机厅少则三四台机器，多的也不过一二十台，构成了中国最原始的格斗游戏环境。由于分布得实在太隐蔽太散乱，以至于玩家们经常开玩笑说，高手总是隐藏在一个你不知道的犄角旮旯。

在那个年代，玩家们受制于地区，只能在一个城市内找寻对手，偶尔也有坐汽车火车跑去别的地方交流的玩家，但是也都跑不了太远，最多也就是邻市邻省之类的。这就让格斗游戏的发展面临一个尴尬的问题——找不到合适的对手，玩家们不论水平高低只会局限在自己所在城市的街机厅（甚至只是自己常去的街机厅）范围里，这对格斗游戏的发展大大不利。

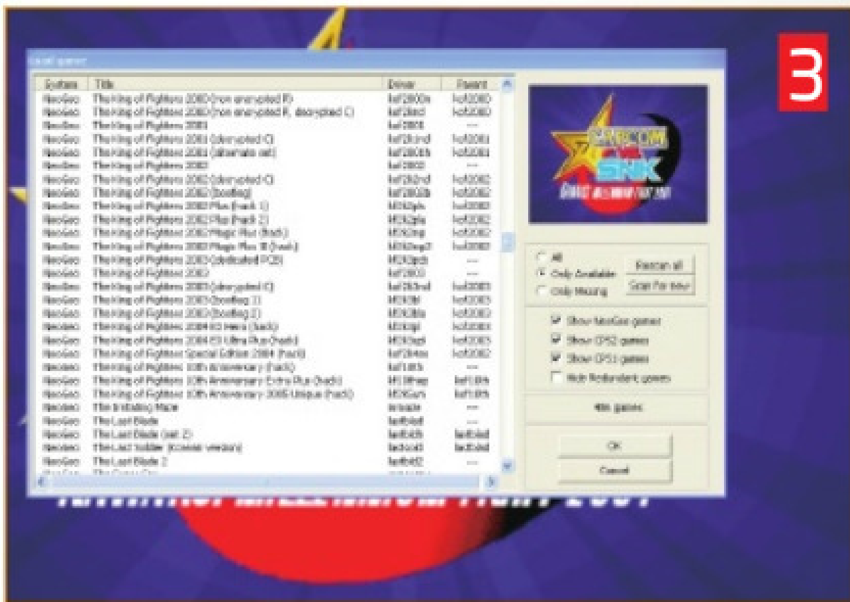
众所周知，格斗游戏对新手的友好度相当低，一个新手刚接触一个格斗游戏，首先要掌握游戏复杂的系统就得费一番功夫，即便是熟练掌握了系统，上了机台也是被老手狂虐的命，街机可不会区分谁是新手谁是老手，于是大多数新人还没体验到乐趣就此告别了格斗游戏。相对于海外来说中国的玩家们还遭遇了更深的打击，随着之前对游戏机市场的管控，游戏产业的政策变化，直接导致街机厅消失了若干年，一时间无机可打，街机面临消亡。幸好老天关了一扇门又给你开了一扇窗，模拟器成了那个年代的救命稻草。玩不到的游戏可以用模拟器体验一下，新手可以在模拟器上安心地练习不用担心被老鸟乱入，高玩们也可以用模拟器试验一下新想出来的连招。当时为了模拟器去升级电脑的也大有人在，一时间各种模拟器如雨后春笋般涌现，好不热闹，但是依旧摆脱不了自娱自乐的尴尬。

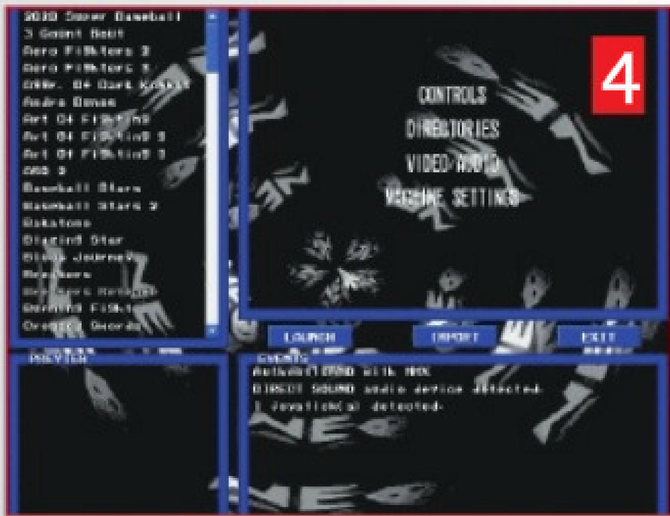
近年以来政策开始松动，大型的街机厅重新回到玩家们的视野里，虽然我依旧不理解为什么这些店铺都打着“动漫体验中心”“动漫城”的旗号（大概又是什么特色怪胎），但总算是有个可以玩的地方了。只不过现在走进去，格斗游戏已经不是主打产品了，越来越多的格斗游戏机台只不过是其他街机游戏中间的填充物，虽然不少店铺也会经常搞活动来推广，但是他们心里也明白，一台“街霸”或者“铁拳”的收益可能还不如边上一台夹娃娃机器来的高。

该怎么办，这不仅是玩家头疼的问题，也是厂商们头疼的问题。于是和其他类型的街机游戏一样，格斗游戏网络化成为大势所趋。得益于当今网络的发展速度，异地对战已经不是什么难事。拿日本来说，《街头霸王Ⅳ》，坐在东京的街机厅里你能联机匹配到全国各地的对手，即便是某天整个











1.KONAMI的《功夫》是当今格斗游戏的鼻祖
2.全国联网的街机上可以看到全国玩家的排名，包括等级、称号和所用角色
3.winkawaks一度是最流行的SNK和CAPCOM通吃模拟器
4.NeoRAGE硬件要求低，执行速度快，在当时可谓模拟SNK游戏的神器
5.昂贵的Neo Geo主机，虽然能达到街机一样的效果，但是昂贵的卡带就足以让人望而却步













6.KOF13人物虽然不多，但总算在系统和平衡性上一扫11和12的阴霾
7.最早的8人"街霸2"，一代人的记忆
8.CAPCOM为纪念"街霸"25周年推出的金属街霸国际象棋，价格不菲，接近300美元，还是限量供应
9.KOF13自带的中文字幕和各种人物间的吐槽也算是亮点
10."街霸"系列最新一作《超级街头霸王Ⅳ街机版》
11.KOF13和"街霸4"一样采用了Taito公司的Type X2街机基板

街机厅里只有你一个人，你也可以开开心心地和全国玩家过招，加之厂商对应开发了各种排名系统，通过卡片记录个人的对战信息、战斗力等级、全国排名，大大激发了玩家们重返街机厅的热情。同时，热门的游戏也相继推出了家用机版本和PC版本，良好的网络匹配系统让新手们能找到合适的对手，录像回放的加入也给了各水平玩家学习的便利，大大提高了对新手玩家的友好度。然而看看国内这边，依旧是格斗游戏重灾区，由于网速慢、地域问题（网通和电信，你懂的）、游戏阉割、代理分散等等各种原因，同一个城市的街机都无法联网。遇到好点的，一个店铺里的多台机器能互相联网对战，就已经是谢天谢地了。长此以往，中国的格斗游戏会消失在街机厅么？不得而知。

现在还坚持在做格斗游戏的厂商

首先要向在这个枪车球泛滥的年代还在坚持做格斗游戏的厂商们致敬。虽说开发一款格斗游戏开销确实没有一款3A级大作多，但考虑到这个市场的大小和街机的萎靡，能下决心开发这类投入产出风险大的游戏类型首先就值得尊敬。

SNK Playmore

近期代表作：《拳皇XⅢ》（KOF13）

在中国，SNK曾经就是格斗游戏的代名词，KOF、"侍魂""饿狼传说""月华剑士"……大大小小的街机房里SNK给广大格斗游戏玩家留下了多少回忆。这些作品在国内的火爆得益于盗版的横行（至今街机厅见到最多的仍旧是KOF97），虽说SNK最终破产是因为经营不善，但盗版也算是导致SNK悲剧的一个重要因素。之后虽然SNK借着PLAYMORE还魂成功，但是这些年的游戏却依然不尽如人意，KOF11、KOF12依然是广为人诟病，广大死忠们只能是恨铁不成钢，直到KOF13，似乎终于让人看到了SNK的诚意与实力。全新的系统、EX必杀技的加入、手感的回归，总算对得起KOF这块金字招牌（虽然已经被前面的几作毁得不成样子了），同时家用机版本支持网络对战也是大势所趋，让玩家们找得到对手，跟得上世界的水平。虽然还不能断言KOF13就能真正肩负起复兴SNK的担子，但起码这是一个好的开始，让人对SNK复兴曾经的经典还留有期待。

CAPCOM

近期代表作：《街头霸王Ⅳ》《终极惊奇漫画对卡普空3》《街霸X铁拳》

说起CAPCOM就必须谈“街头霸王”系列，今年恰逢“街霸”系列25周年，CAPCOM作为格斗游戏市场的开拓者，25年后仍然能引领业界也实属不易。1987年《街头霸王》奠定了现代格斗游戏的基础。1991年《街头霸王Ⅱ》引发的热潮直接创造了整个格斗游戏市场，同时目押、背投、飞行道具等格斗游戏理念成为了金科玉律。别的不说，其他格斗游戏的对空技被群众们广泛地用升龙拳或者“豪尤根”来称呼，就能知道“街霸”的地位。1999年的《街头霸王Ⅲ——第三次冲击》（俗称SF3.3）可以算是“街霸”系列的顶峰，凭借强大的CPS3基板，画面和人物的动作达到了当时2D游戏的极致，但是由于系统相对其他游戏来说过于高深，反而曲高和寡，阻碍了普通玩家的进入。同时国内由于CPS3昂贵的价格，很少有能看到这款游戏的地方。硬件的发展速度是如此之快，10年后的机器性能不可同日而语，《街头霸王Ⅳ》该怎么做？如何让游戏回归大众？这是摆在制作人小野义德面前的一道难题。最终，“街霸4”的系统回归本源，传统结合了最新的图形技术、3D建模2D玩法、超杀还有着华丽的镜头放大特写，开创了2D格斗游戏的一条新路子。而且不论是街机玩家还是PS3、Xbox 360、PC玩家都可以借助互联网和各地玩家战个痛快，在世界范围内让新老玩家又一次拿起了久违的摇杆、手柄、键盘。与SNK当年经营不善不同，CAPCOM挣（骗）钱的水平是超一流的，看着一个游戏五花八门的版本，卖着各种各样的DLC，只能感叹，即便是谁都无法继续做格斗游戏，CAPCOM都会有钱做的，只希望《街头霸王Ⅴ》不要又让群众们等10年。

Bandai Namco

近期代表作：《铁拳6》《铁拳TT2》《灵魂能力Ⅴ》

记得第一次看见“铁拳”，还是中学时代，在一家包机房的PlayStation上，3D格斗的感觉在那个年代真的让人震撼。《铁拳》虽然并不是第一个3D格斗游戏，但是在国内有着最好的群众基础，这得益于“铁拳”系列一贯的质量和街机家用机两手都要抓两手都要硬的原则。鉴于两个招牌格斗游戏“铁拳”和“灵魂能力”已经日臻成熟，Namco剩下的就是自我超越了。《灵魂能力Ⅴ》作为3D刀剑类格斗游戏的翘楚发售之后反响不大，着实让人担心“铁拳”系列该如何进化。

说个题外话，国内经常看见2D类和3D类的玩家互相嗤之以鼻（甚至同2D游戏之间），真是让人觉得毫无意义，对一个游戏的爱为什么要通过贬低其他游戏来证明呢？都是重灾区的玩家更应该互相理解，携手共进。

Arc System Works

近期代表作：《苍翼默示录——连续变换》

最初认识这家公司是从《罪恶装备》（Guilty Gears）系列开始的，无比华丽的画面，复杂的系统达到了当时2D格斗游戏的顶峰。《罪恶装备》之后，以自家公司名义推出的“苍翼默示录”系列无疑达到了更高的水准，强大的美工打造了华丽的背景和战斗特效，剧情上甚至找来了Gonzo制











12. Alex成为“街霸3”系列的正牌主角，当时也引起了不小的非议
13.《苍翼默示录》堪称华丽流的代表
14.一代神作“街霸3.3”
15.“铁拳”和“灵魂能力”系列是Namco的台柱
16.最初的3D格斗游戏是SEGA的《VR战士》，现在看起来粗糙得不能再粗糙了，当时可是惊为天人






17.EVO2012上梅原大吾对阵后来夺得冠军的Mad-catz的队友，韩国的Infiltration
18.刚披上eLivePro Qanba职业战袍的小孩和大口备战第一项赛事——澳大利亚SS2012
19.斗剧2012实在是很“坑爹”
20.EVO确实是格斗迷最盛大的节日

作了配套的动画，让初玩的群众觉得眼花缭乱，系统上继承自《罪恶装备》又略有进化，渐渐地“苍翼默示录”走出了2D格斗游戏的另一条路，这就是动画风华丽2D流，一时间也是拥趸无数。刚刚在日本的街机市场合作推出的《女神异闻录4——午夜竞技场》也是异常的火爆，让我们对这家来自神奈川横滨市的小公司的未来充满期待。

格斗游戏也可以职业化？

2010年4月，来自日本的著名格斗游戏玩家梅原大吾与美国厂商Madcatz签约，成为史上首个职业格斗游戏选手。通常说起电竞，群众们想到的都是FPS、RTS或MOBA游戏，谁也不会想到FTG也能有职业选手，因此梅原的这次签约成为FTG史上的里程碑，紧随其后越来越多的顶尖高手纷纷签约成为职业选手（目前大约8~10名日本选手已经签约成为职业选手），格斗游戏界似乎是前景一片光明，然而事情真的这么简单么。职业选手靠什么实现价值？靠比赛，然而格斗游戏界拿得出手的赛事说实在的，真的是寥寥无几。

Evolution Championship Series，简称EVO

北美地区举办的世界上规模最大、水平最高的格斗游戏大赛，自1995年由几个格斗游戏同好创办以来，不断努力，渐渐吸引了各大厂商和赞助商加盟，一跃成为世界最顶尖奖励最丰厚的格斗游戏盛会。今年的EVO2012吸引了全世界45个国家的玩家参与，超过200万人网上收看了EVO比赛，可谓真正的格斗世界杯，从结果看，重头项目基本是美日韩争霸，但本届赛事“街霸4”项目中国两岸三地各有一位选手杀入了八强决战，说明了网络化的时代，世界各国的水平相当接近，与美日顶尖高手的距离不再那么遥不可及。

斗剧Super Battle Opera，简称SBO

由日本著名的街机杂志《月刊ARCADIA》举办的斗剧是另一项国际性格斗游戏赛事，始终坚持用街机机台进行比赛（EVO由于美国街机业的萎缩基本上只使用家用机作为比赛平台），自2002年首次举办以来也走过了10个年头。自从国内选手小孩在2007年斗剧中拿到KOF98项目的冠军以来，国内对斗剧的关注度也越来越高，然而斗剧本身却是每况愈下，赛制的问题就经常被人诟病（相对于EVO的1v1双败制，斗剧更喜欢2v2和3v3组队淘汰赛），刚刚结束的斗剧2012可以用惨不忍睹来形容，不知道是出于资金的问题还是什么其他原因，斗剧2012移到了千叶县成田市户外场地举办，场下观众寥寥（谁喜欢大热天顶着太阳在下面看比赛），即便是比赛再激烈，也无法让顶着毛巾的观众安心看上几分钟，无论是到场的选手还是观众，还是在家看网络直播的观众（2500日元门票）都抱怨连连，各种问题层出不穷，让人不禁想起了伦敦奥运会，更让人不由得担忧起之前的关于这是最后一届斗剧的传闻。

除了上述两个规模最大的盛会之外，澳大利亚的Sha-dowloo Showdown也是不错的格斗舞台，也是南半球的最大盛会了。在这里又不得不说中国玩家们还是处于比赛的重灾区之中，通常只有连锁电玩城举办的一些小比赛，2011年“街霸4”的代理商举办的霸战算是官方牵头举办的最大规模比赛了，虽然只是比一个项目，但是贯穿全年的比赛成功地请到了一些海外知名选手，总算是让全国玩家和海外高手之间有了面对面交流。但是这远远不够，国内玩家的交流

机会还是太少。

值得一提的是，来自合肥的普通玩家们凭一己之力举办了一次LEO杯街霸邀请赛，几乎网罗了国内各路高手，热热闹闹开开心心地比赛交流了两天，希望这是格斗游戏界的一点星星之火，要知道当年EVO就是这样慢慢地从民间活动烧旺成国际大赛的。

有对抗就会有传奇，他们是这个时代不得不提的人

Justin Wong（擅长各类2D游戏 尤其是MvC系列）

在说别人之前是一定要提一提Justin Wong的，这个美国的华裔青年俗称“王胖子”，在美国格斗界是个传奇人物，擅长各类2D游戏，15岁开始就在各种比赛中崭露头角，各种冠军拿到手软。然而一说起王胖子，总是伴随杯具的新闻，很多选手都是战胜了王胖子被世人认识继而成名，王胖子俨然成了巨人的肩膀，总是被大家轮流踩着往上爬。不过王胖子在格斗界的地位确实是相当高的，海内外的选手都很尊敬这位美国格斗游戏大神。可惜因为MVC3的关系，他曾经一直表示对“街霸4”无爱，直到“街霸4AE”（街机版）出来后又重新拾起了兴趣，使用的角色就是Rufus这个黄胖子（胖子喜欢用胖子？），虽然年轻的高手一代代的涌现出来，但王胖子依然是公认的美国格斗游戏领军人物。

梅原大吾（擅长“街霸”系列）

美国人喜欢直接喊他Daigo（他的名字的英文写法是Daigo Umehara）或者绰号“The Beast”（野兽），圈内玩家更喜欢喊他“梅老板”，在2D格斗领域他被誉为“神”，在CAPCOM的游戏中夺得了无数的桂冠，被当时的CAPCOM开发本部长冈本吉起称为“10年才出一人的逸才”。梅老板在初中时代就开始辉煌，在街机厅玩《恶魔战士——吸血鬼猎人》达到286连胜的恐怖战绩（最后不是因为输了，而是关店不得不离开），自此之后一战成名，在随后的几年内国内的冠军越来越多，渐渐的在国际舞台上（主要是美日对决）展现了惊人的实力和潜力。这其中最为人津津乐道的就是EVO2004《街头霸王Ⅲ——第三次冲击》项目最终决赛中，Ken空血全格挡超杀惊天大逆转Justin Wong（没错，就是前面那哥们），成为了载入格斗游戏史册的对决，这场对决实在太经典，以至于在CAPCOM最近推出的XBLA下载游戏《街头霸王Ⅲ——网络版》（《第三次冲击》的高清复刻）里直接设计了一关挑战模式重现当年的大逆转，这一战也让梅老板在美国获得了无数的赞誉和粉丝，而最让美国玩家称颂的就是梅原不论输赢后的那份淡定，赢了比赛也只是淡淡的嘟囔一句“啊，赢了啊”，因此梅老板也经常和扑克脸、石佛等词联系在一起。如今梅原大吾作为Madcatz签约的职业选手，比赛对他来说也就不仅仅只是乐趣了，更是一项工作，不过梅老板自己觉得打格斗游戏还有钱拿的活可真不错，依然过得轻松愉快（最近还忙里偷闲出了本自传《持续胜利的意志力》）。

说个题外话，其实梅老板格斗之外最喜欢的是打麻将，差点就想去成为职业麻将选手了。








21. Justin Wong和梅原大吾这对老冤家
22. 向玉麟（GamerBee）赢得Shadowloo Show-down 2012《街霸X铁拳》冠军
23. Poongko是个肢体语言丰富的家伙
24. Infiltration拿下了EVO2012“街霸4”和《街霸X铁拳项目双料冠军
25. Team MadCatz的成员：Tokido（左一）、梅原大吾（右二）、Mago（右一）和EVO2011“街霸4”的冠军——日本的Fuudo（左二，人送外号“哈利·波特”）的合影

日本格斗五神

这是个很有意思的称号，最初只不过是2ch上一个调侃，当时公认的神只有梅原大吾和他的好基友大贯晋也，之后加上了Tokido和关西的Sako和Haitani。斗剧2004的时候大贯晋也认可了这个称号，于是这个称呼反而变得流行起来。其实日本的格斗游戏太多太多，能被称为神不仅仅是因为实力过硬，而且是在多种游戏里实力过硬。

大贯晋也

作为梅原大吾终生的宿敌，也是最好的朋友，在“街霸2X”和“街霸3.3”领域有着超强的实力，少数几个在这两个游戏里都有最高段位的玩家，同时也是个不折不扣的女角控，一直默默地耕耘并推动着老游戏，所以“街霸4”这些新流行的游戏里很少能看到他。

Tokido

目前和梅原大吾同属MadCatz，计算型的代表，著名的全能玩家，在多种游戏（KOF、“街霸”、MVC多路发展）里都有8强4强的水平，经常一届大赛中你能在每个项目里都看见他的身影，Tokido的代表人物是“街霸”的豪鬼，在EVO2012韩国第一的豪鬼夺冠之前的时代，说到第一豪鬼，就肯定是Tokido。Tokido甚至还在YouTube上推出了一套豪鬼教学影片，售价9美元，不知道这是不是教会了徒弟，饿死了师傅的典型案例。此外Tokido最有名的还是其身份，东京大学医学部的研究生（不知道毕业了没，还是毕不了业了），说明游戏也是需要高智商的嘛。

Sako

关西人，在关西享有盛名，是著名的女角控，以精密的操作和创造复杂的连段闻名，在连段的创造力上独一无二，有意思的是Sako很不擅长在人多吵闹的街机厅打游戏，简单来说就是出不了门，一个人在家打网战的时候是另一个状态，精神绝对的集中，连他的夫人也不敢在这个时候来打搅他。在之前由日本顶尖高手之间组织的联赛“Topanga League”里Sako使用伊吹（Ibuki）夺得了冠军，看来只要环境如意Sako可以随意发挥。目前Sako和著名的外设厂商Hori签约，成为职业选手，也协助Hori开发新的摇杆外设。

Poongko

俗称“胖狗”，他也许不是韩国最厉害的格斗游戏玩家，但是绝对是最出名的，这位去年击败日本数位顶级高手而声名鹊起，被梅原评价为“不怎么厉害”的韩国人进攻犀利，敢于搏命，输赢之后的动作表情也是相当丰富，让人忍俊不禁，是一位十分个性的选手。在Poongko风头最劲的那段时间他的Seth这个角色（“街霸4”的Boss）简直就是人挡杀人，佛挡杀佛。虽然今年EVO2012大赛Poongko不尽如人意，但是另一名韩国选手Madcatz|Infiltration拿到了”街霸4”项目的冠军，并且合作取得了《街霸X铁拳》项目的冠军，韩国玩家的整体实力不容小觑。

向玉麟（擅长“街霸4”、《街霸X铁拳》）

圈内玩家一般会称呼他小向，而不是他的ID：Gamer-bee，在EVO2010“街霸”比赛中一举战胜Justin Wong（好吧，还是你）获得第五名，从而走进了群众们的视野，如今小向已经是圆刚科技独家赞助的职业选手了，最擅长的是“街霸4”中的Adon，这个“吵闹”的角色被小向灌入其独特的个人风格，已经基本和小向划上等号了。2012年小向战绩辉煌，先是Shadowloo Showdown 2012拿到了《街霸X铁拳》的冠军，接着是EVO2012上拿到了“街霸4”项目的亚军，刚刚结束的斗剧2012上又带领中国台湾省代表队杀入四强，成为华语格斗圈子里最炙手可热的明星。

大口&小孩

“小孩”曾卓君和“大口”苏浩钧并称小大，之前作为国内最著名的KOF选手被广大中国玩家熟知，小孩在斗剧2007上夺得KOF98的冠军曾经轰动一时，如今二人已经加入由欧洲eLivePro和中国拳霸共同组成的职业FTG战队，开始了国内选手职业化的第一步，今年小孩先是在澳大利亚Shadowloo Showdown 2012上拿到了KOF13的冠军，接着在EVO2012的“街霸4”项目击败梅原大吾杀进了4强，可惜最后惜败给小向，没能更进一步。中国有很多出色的选手，只是游戏环境太差，交流的机会太少，以至于我们的整体水平落后日美，有些项目甚至还不如韩国和南美，如今有了小大作为先行者成功走出去的先例，相信未来将会有越来越多的有志玩家迈出自己的一步。

MUGEN，无限格斗可能

由于历史和操作方面的原因，格斗游戏大多集中在街机和家用机平台上。PC平台上的正统格斗游戏一直寥寥无几，那些来自日本的经典作品更是屈指可数。但PC最大的特点就是开放性。只要有需求，官方不屑于做的，玩家可以做到。于是你多半在PC平台上见过很多关公战秦琼的乱斗游戏，出场角色既有出自“街霸”“拳皇”“侍魂”等正统格斗游戏中的角色，也有出自“龙珠”“Marvel”“Fate”等动漫的角色，甚至还有出自“马里奥”“魂斗罗”等非格斗游戏的角色。初看时不免让人好奇，这究竟是什么游戏？

它就是M.U.G.E.N.

MUGEN是什么？MUGEN不是一个游戏，也不是一个模拟器，它是由Elecbyte小组推出的一个开放式格斗平台，同样也是一个游戏引擎。MUGEN在日文中是“无限”的意思，制作者们希望通过这个平台创造无限格斗的可能。

作为一个开放式的游戏平台，它允许你自由添加符合MUGEN平台标准的角色、背景、主题画面包、血槽、音乐等，组合成你心目中的梦幻之战。原本的游戏引擎虽然默认只能使用10个人物，但是你可以通过修改轻易突破这一限制。目前MUGEN支持65535个角色，基本上可以说趋近于无限的角色了。经过10余年全世界各地的作者的创作，MUGEN的出场角色涵盖了几乎所有的2D格斗、ACT以及各种自创的角色。如果要做个出场角色最多的格斗游戏的评比，MUGEN几乎毫无悬念可以获胜。

作为一个游戏引擎，MUGEN有着自己独特的图形、声音编码打包格式，有自己的键盘输入采集机制，并设计了自己的一套脚本语言和触发器等。这提供了一定的自由度给游戏制作爱好者们。业余作者只需要一点编程基础就能开始学习游戏制作，只要用心，做出来的作品跟很多商业游戏相比也绝不逊色。此外，除了标准的2D格斗游戏外，MUGEN连ACT和STG等都可以做出，要知道，按照Elecbyte小组最初的计划，MUGEN本来应该是一款开放弹幕射击游戏，而弹幕游戏对2D游戏引擎是最为苛刻的。

MUGEN使用格斗游戏标准的4个方向键以及A、B、C、X、Y、Z和Start共计7个按键。键位符合大多数格斗游戏系统的设定。可以制作出各种打击技、投技、返技以及华丽的超必杀等；可以实现飞行道具、放置道具等特殊效果；当然也不乏在很多格斗游戏的灵魂设定——取消、目押以及由此延伸而来的连续技等多段招式输入；甚至还有多人模式的援助、换人、合体攻击等。总的来说，你所能想像的招式基本都可以按照你的设想实现！

MUGEN的游戏模式有街机模式、对战模式、组队街机模式、组队对战模式以及双人合作模式、生存模式、组队生存模式、训练模式、观战模式等等。街机模式可以设定开场剧情和通关剧情动画，随机在预先定义好的各等级角色中抽取对手进行通关；VS模式是两个玩家进行对战；组队模式中包含类似“拳皇”的2～4人团队赛，以及玩家与AI配合的2V2 4人混战的Simul模式（类似《魔强统一战》4人混战模式）。比较遗憾的是，目前MUGEN仍缺乏一个正统的TAG（接力）模式。通过反编译查看代码，TAG模式本来是有设计的，只是一直没有真正完成。

值得我们注意的是观战模式，这恐怕也是目前大部分玩家初次接触MUGEN时看到的模式。由于MUGEN是允许玩家自己编写角色AI的，有不少制作者专门喜欢制作角色AI，并进行评级，评级方式就是进入观战模式。这类名为“第X次MUGEN/ACG大赛”的录像在日本的NICONICO视频网站一度引起了风潮。由于这类角色AI通常能打出非常漂亮的连续技，就像是两个格斗高手在对决，有非常不错的视觉享受，转载到国内的弹幕网站后也受到了很大关注，成为弹幕及视频网站最常见的一类视频，进一步增加了爱好者的数量。Bilibili在一次改版后，甚至为MUGEN专门开辟了一个子版块，人气之高可见一斑。

不过MUGEN虽然功能强大，但也确实还存在不少不足之处，主要有以下几点：

1.街机模式的路线编辑设置功能过于简单，只能通过角色等级来随机抽取，在剧情设置上有点单薄；

2.目前游戏引擎尚未实现整体画面的缩放功能；

3.游戏角色与背景之间的互动功能；

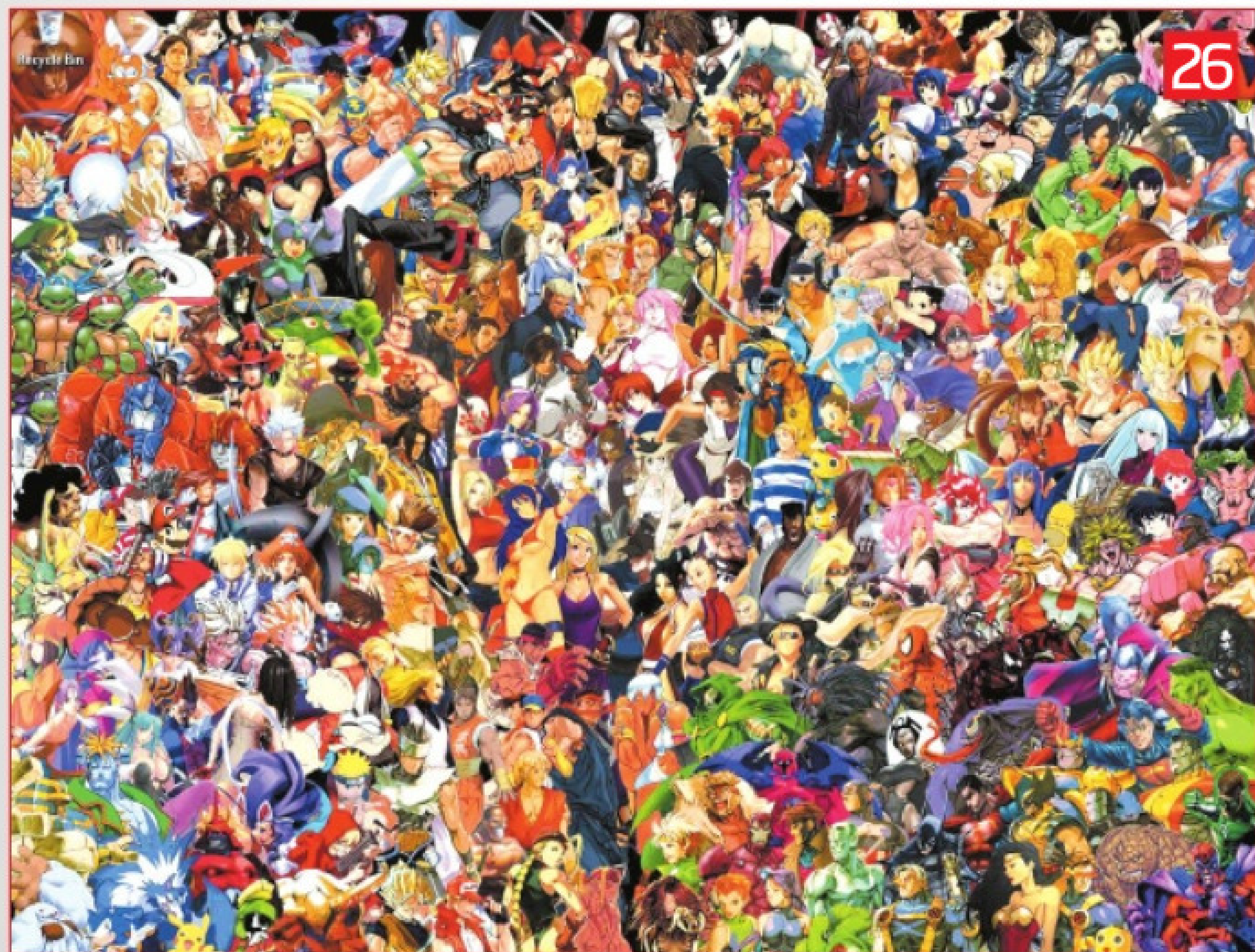
4.缺乏网络平台对战功能。

我们只能期待Elecbyte能在以后的版本中对这些不足进行弥补。Elecbyte似乎缺乏一些关系紧密且有实力的第三方组织，如果有一些官方合作项目或者是在其指导下的一些比较优秀的游戏，MUGEN或许能改变目前给人的“混乱、无脑、没有平衡性”的印象。

MUGEN的历史与发展

Elecbyte小组于1999年推出了MUGEN的第一版，由于在功能和系统框架远超之前的同类型产品（例如2D格斗工场和KOF91），MUGEN迅速吸引了格斗游戏爱好者的眼球。这里有一个小插曲，对国内网吧有印象的朋友可能还记得，从2000开始，国内网吧开始流行一种名叫“乱舞格斗”的格斗游戏，不同于以往的模拟器游戏，这款游戏里有着来自不同格斗、不同动漫里的海量角色。其实“乱舞格斗”里的角色基本都来自于MUGEN 0101版的人物。

2000年中，MUGEN 0627版推出，从这个版本开始，

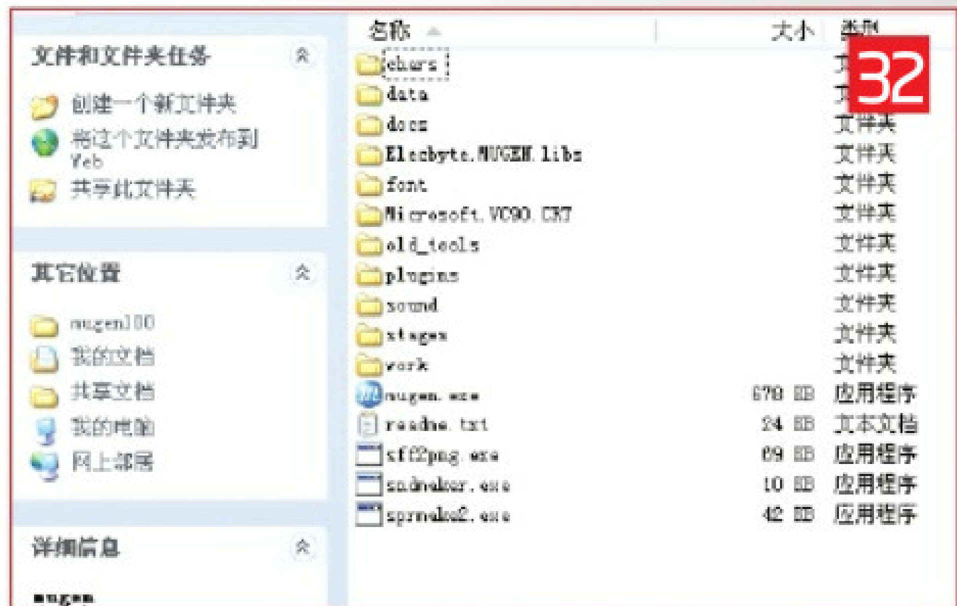




26.这只是MUGEN无数角色的冰山一角
27.各种动漫、游戏人物在MUGEN里的华丽技能





28.国内著名视频弹幕网站Bilibili特意为MUGEN开的专区
29. Elecbyte小组的Logo
30. Elecbyte小组将Kung Fu Man作为MUGEN的代言人
31.高分辨率下的人物角色更加养眼
32.MUGEN文件夹的根目录

各项功能趋于完善，直到2001年推出的DOS的0414版后，MUGEN DOS版就此告一个段落。2001年底，Elecbyte推出了Linux版本的MUGEN，同时也征集募捐，准备推出Windows版（募捐原因是买不起微软的VC……）。然而之后Windows版MUGEN（以下简称winMUGEN）内测版被某些募捐者账号私自公开，Elecbyte小组一怒之下不再进行winMUGEN的开发，甚至Elecbyte官方网站也消失的无影无踪。MUGEN发展进入了一个停滞期间。

2003年，这个内测版本的winMUGEN流传到各个下载站点。由于有两个角色的上限以及到期自动强制弹窗等限制，这个版本并没有得到大家的注目。2004年初，一位网名“Rou Hei”（老兵）的网友发现其实该版本的完成度已经很高了，只是刻意加上了限制，于是通过反编译制作了一个“No Limit winMUGEN Patch”（无限制winMUGEN补丁）供大家下载。现在它终于能在当时主流的Windows XP下跑得很好了，MUGEN似乎又步入了正常发展的轨道。

2007年，winMUGEN的一个隐藏属性doubleres＝4被人发现，开始支持480p高清角色（比如《罪恶装备》里的人物），之后又不断有人通过反编译，修改winMUGEN，使其支持高清的选人界面和背景，MUGEN画质终于得到了提升。也许是受到MUGEN社区发展的鼓舞，2009年Elecbyte小组终于回归，并带着他们的全新作品MUGEN 1.0。新的MUGEN 1.0更是支持到720p和1080p的全高清，框架和结构也得到了进一步的改善。2011年1月，1.0的最终版本发布了，与此同时，新的版本也在开发中，将支持自定义的画面缩放等功能。

在国内，从2000年开始，第一批制作者j.lee、misamu、方可、kszsk等人就带来了自己的作品，之后几位制作者联合成立了MUGEN CHINA，在著名模拟器站点Emu-Zone上成立了子站点，专门报道和发布MUGEN新闻和作品。随后不断有新的制作者和相关网站出现，MUGENCHINA也建立了自己的论坛，并开始进行KOFZ独立游戏的开发。随着时间的推移，KOFZ参战角色越来越多，系统也越来越完善。论坛也有了更多的新生力量，涌现了诸如MUGEN OMEGA、KOMW、STREET FIGHTER MEGAMIX系列这样的强作。

属于自己的梦幻之战

说了这么多，可能大家对MUGEN的玩法还云里雾里。下面是MUGEN的一个基本玩法——只是到“可玩”的地步，若想要更进一步为角色设置专门的特色，你应该去MUGEN CHINA这样的专业论坛寻找帮助——我们首先得从Elecbyte官方网站（www.elecbyte.com）下载MUGEN主程序，再解压到任意一个文件夹。可以得到如图32的一个目录结构。其中，chars是放置游戏角色的；data目录是系统目录，包含整体画面包、系统定义、设置等文件；doc目录是MUGEN的一些开发参考文档；font则是一些字体文件存放目录；sound目录顾名思义，是放置游戏背景音乐等音乐文件的地方，stages则是放置游戏战斗场景。

一般来说，很多MUGEN站点都会提供现成的人物包，多以压缩包的形式存在，有些日文站还会使用DGC等不大常见的压缩格式，需要对应的软件来解压。解压时候需要看看该压缩文件里面是否包含目录，一般情况下解出来应该是以“角色名”为目录，且下级目录中有“角色名.def”文件，然后用文本编辑器打开data目录下的select.def文件，找到[characters]，在这个下方输入“角色名”。当然也可以把路径设进去，比如“角色名/角色名.def”。写完后保存，然后运行根目录的mugen.exe就可以了。

嫌组合角色不过瘾的话，大家可以来自己制作或修改属于自己独一无二的角色，美术功底好的朋友也可以挑战一下自绘角色。纯粹自创的角色更能使你有种非同寻常的成就感，但这需要你有一定的编程基础。首先你得知道，一个角色是由def、air、sff、snd、cns、cmd几个文件组成的。这些文件分工各不相同，比如sff文件存储了该角色的所有图片，snd文件则包含角色的声音，音效等；cns文件定义了角色及其招式的基础数据；air和cmd文件对格斗系统至关重

要，它定义了角色每个动作的图片、图片位置、图片滞留时间，同时也定义了角色的攻击范围、被攻击范围等。cmd文件则是定义招式输入的指令以及招式发动的条件等。

倘若举一个简单的例子，那么大致就是这样的：

```
[Command]
name = "TripleKFPalm"   ;Same name as above
command = ~D, DF, F, D, DF, F, y
time = 20
```

这个简单的指令定义表示你定义了一个名为“TripleKFPalm”的攻击指令，其中UDFB代表上下左右，xyz就是按键。它的输入方式为“下前下前+y”，接受输入的时间为20帧。

好吧，如果再多举几个例子，恐怕你要看得昏睡过去了。事实上就算把这个专题的页码全部占用，光靠这些枯燥的代码恐怕也不能让你完全领悟MUGEN的原理。说白了就是多实践，看似复杂，其实MUGEN要求的编程水平并不高，掌握规律后创建属于自己的格斗游戏和人物不是难事。

工欲善其事，必先利其器

MUGEN发展了这么多年，不断涌现出第三方制作工具，或许它们并不是完美的，但是在很多地方都能帮助我们减少很多的重复劳动。比如Fighter Factory（格斗工场），这是现阶段最全面最好用的工具。它包含了制作一个角色的全套功能，包含了角色sff、air、cns、cmd等多个方面的可视化编辑。你只需要Photoshop这类的图形软件和处理声源的Cooledit软件，再配合Fighter Factory就可以打造出一个属于你的角色。此外还有MCM，它是在Fighter Factory出现以前，最好用的角色sff和air编辑器，很长一段时间里都是制作者的必备工具，直到现在，仍有部分制作者更喜欢用MCM来进行图形和air编辑。

一些你需要去的地方

归根结底，在有限的篇幅内，本文只能起到一个引导作用。MUGEN圈子有着无数热心的爱好者，能给与你不少帮助和指导，如果你对这个平台有兴趣，你需要努力去融入他们。

MUGEN GUIDE

类型： 社区

网址： http://mugenguild.com/forumx

简介： 国外著名MUGEN社区，汇集了世界各地的MUGEN爱好者，里面的咨询和讨论都比较多，目前MUGEN方面最好的社区之一。

MUGEN CHINA论坛

类型： 社区

网址： http://www.mugenchina,org/dzbbs

简介： 国内历史最悠久的MUGEN论坛，聚集了一帮喜欢MUGEN的朋友，也有很多的格斗游戏素材以及大量MUGEN作品发布。

Trinity MUGEN

类型： 作品类

网址： http://www.trinitymugen.net

简介： 一群现在活跃的国外优秀制作者的组合，在他们网站可以找到不少优秀的角色和背景。各种系列的都有，质量均不错。

一日一角色

类型： 新闻、介绍

网址： http://mugenchara.blog.shinobi.jp/

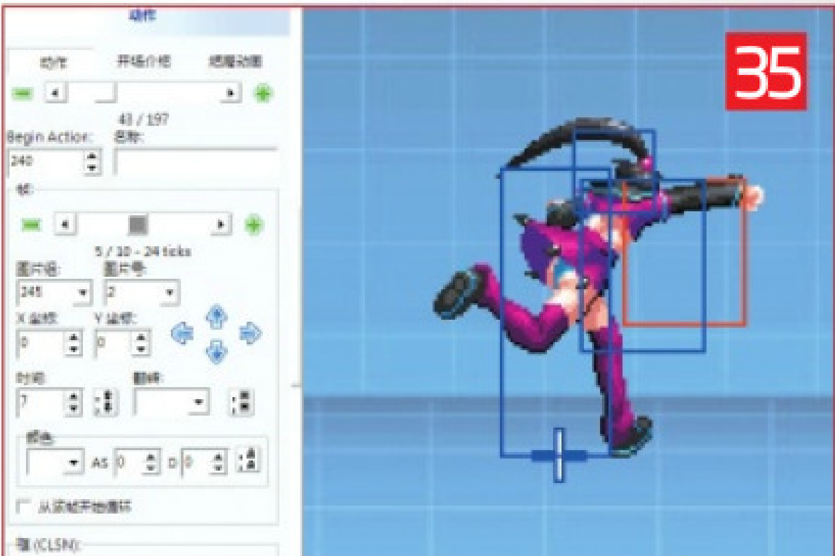
简介： 日本站点，每天介绍一个MUGEN角色，更令人佩服的是持之以恒的更新，收集各类角色必上的站点之一。

优秀MUGEN独立游戏

如果你对看似复杂的开发过程望而生畏，那么一些基于MUGEN的现成作品是一个不错的选择，它们中的一些，已





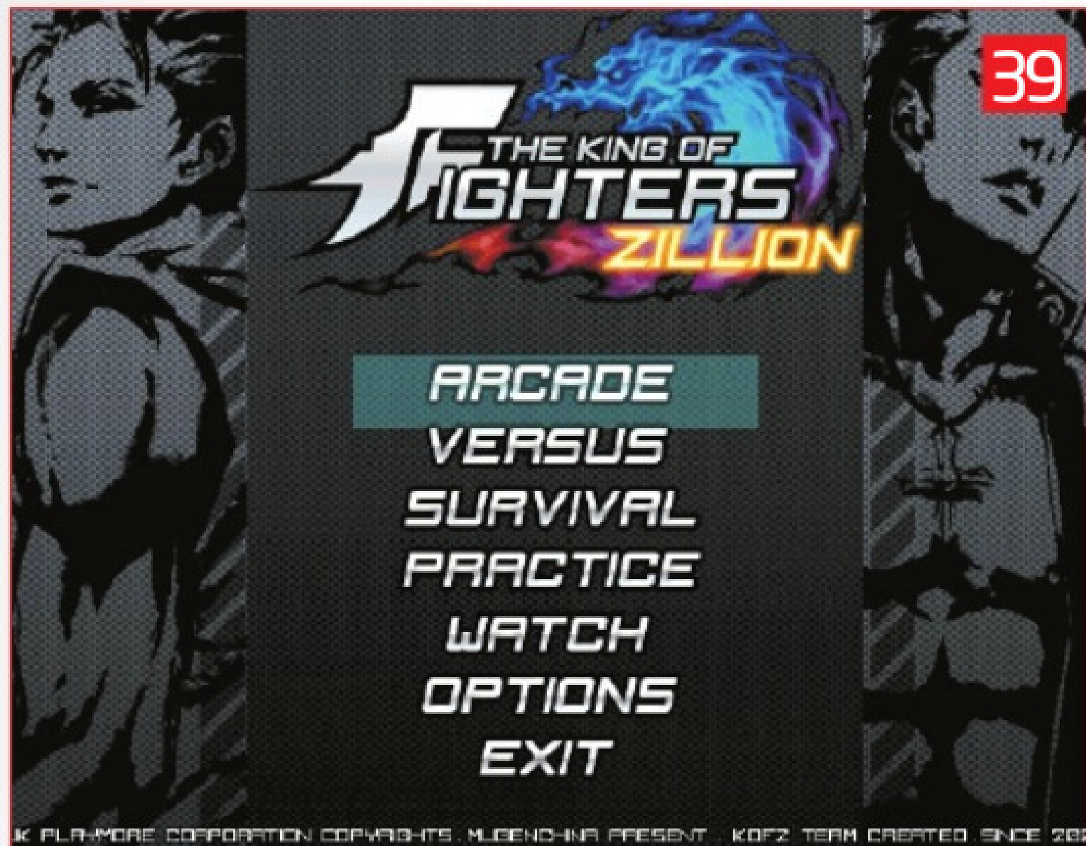






33. MUGEN人物的所有图片，包括换装功能，都是靠sff文件来实现的
34. cmd指令编辑器
35. air文件可以定义角色的动作图像
36. 格斗工厂具有便捷的图形化界面
37. 在MUGEN GUIDE和MUGEN CHINA社区，你可以得到很多热心会员的帮助









38. Trinity MUGEN和“一日一角色”是你获取新人物的好去处
39.KOFZ的诞生与KOF在我国的群众基础不无关系
40.又一部基于MUGEN制作的格斗作品——《Heroes VS Villains》

经拥有不亚于商业格斗游戏的素质。

Babel Sword

MUGEN版本：MUGEN 1.0

制作者：Tatsu

网站：http://crossing.main.jp/MUGEN/?target=bs

简介：Tatsu是MUGEN制作者中独树一帜的，美术功底也很了得。BabelSword是除了音轨外独立制作的全原创游戏，描述一个架空的未来世界，以MARS为座机的装甲机器人战斗故事。游戏类型是机器人的“格斗/过关”，有击坠敌机、保护僚机、击破Boss等多种任务类型，MUGEN原创游戏的顶峰。

KOFZ

MUGEN版本：MUGEN 1.0rc

制作者：MUGEN CHINA KOFZ组

网址：http://mugenchina.org/dzbbs/forumdisplay.php?fid=11

简介：KOFZ，一群热爱格斗的中国朋友聚集在一起做的一个独立游戏，大幅修改了系统设定，以尽量贴近原作以及整体的协调创新风格为主，带动了一大批的跟随者。除了标准KOF角色以及NBC等系列中参战的KOF系列角色，还有移植角色Alfred，KOFMI系列的Alba，里K’以及KOFEX系列的Miu等魅力的角色，除此之外，还有纯原创角色司马礼及其他半原创角色。

STREET FIGHTER MEGAMIX

MUGEN版本：MUGEN 1.0/winMUGEN

制作者：FIDO

网址：http://mugenchina.org/dzbbs/forumdisplay.php?fid=56

简介：中国香港制作者FIDO的“街霸”合集作品。出场人物为“街霸ZERO”系列以及“街霸3”系列角色，以SF4的系统进行演绎，为各个角色设计了Ultra Art究极必杀。拥有强大的系统设计以及超华丽的光效设计，令人耳目一新。

MUGEN OMEGA

MUGEN版本：MUGEN 1.0rc

制作者：冷沙尘、jackey等

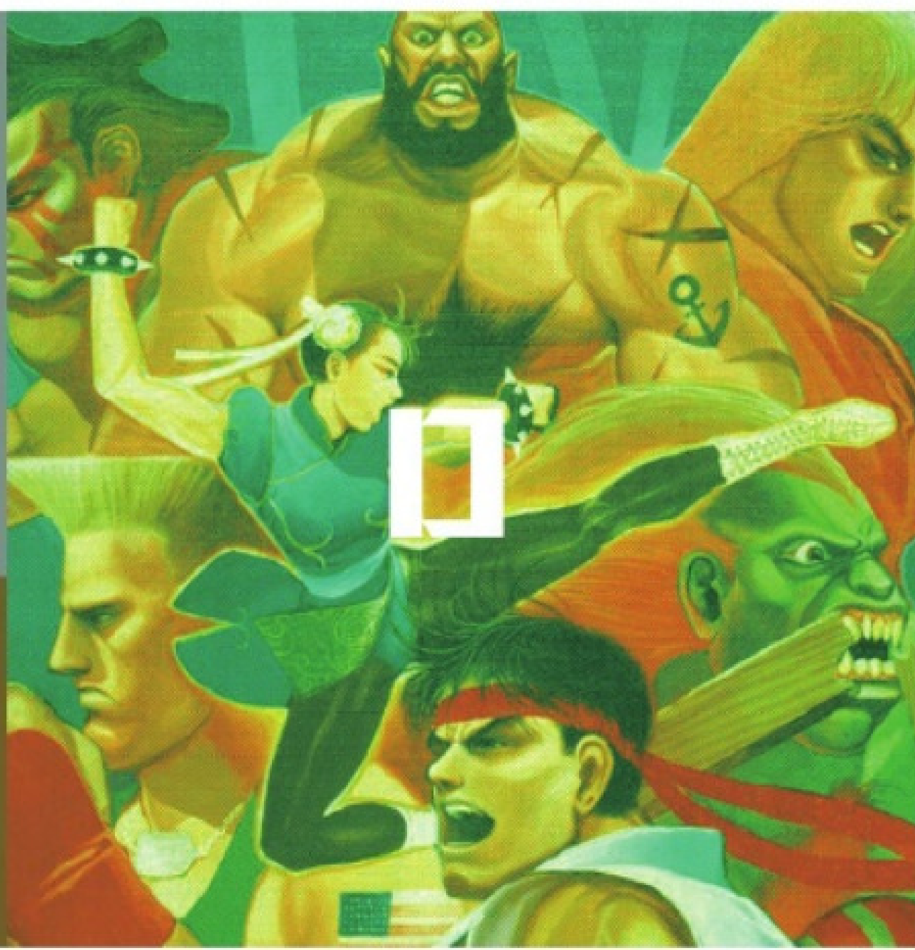
网址：http://mugenchina.org/dzbbs/forumdisplay.php?fid=29

简介：国内制作者冷沙尘的作品，制作精良、细节出众、光效炫丽。作品出场角色为饿狼MOTW对月华剑士，有原创的连击无双系统。

这是最好的时代，借助互联网，借助家用机，借助PC，足不出户也能和世界的顶尖高手过招，广大爱好者坐在家中就可以收看到高手们的现场对决，一切都是这么美好。这也是最坏的时代，格斗游戏的生存环境日趋严峻，更不要说职业化的前景，厂商也好玩家也好，都知道职业化的道路会异常艰辛和残酷，好在不论职业不职业，广大玩家们都更喜欢去享受游戏过程，挑战本来就是格斗游戏的意义所在。

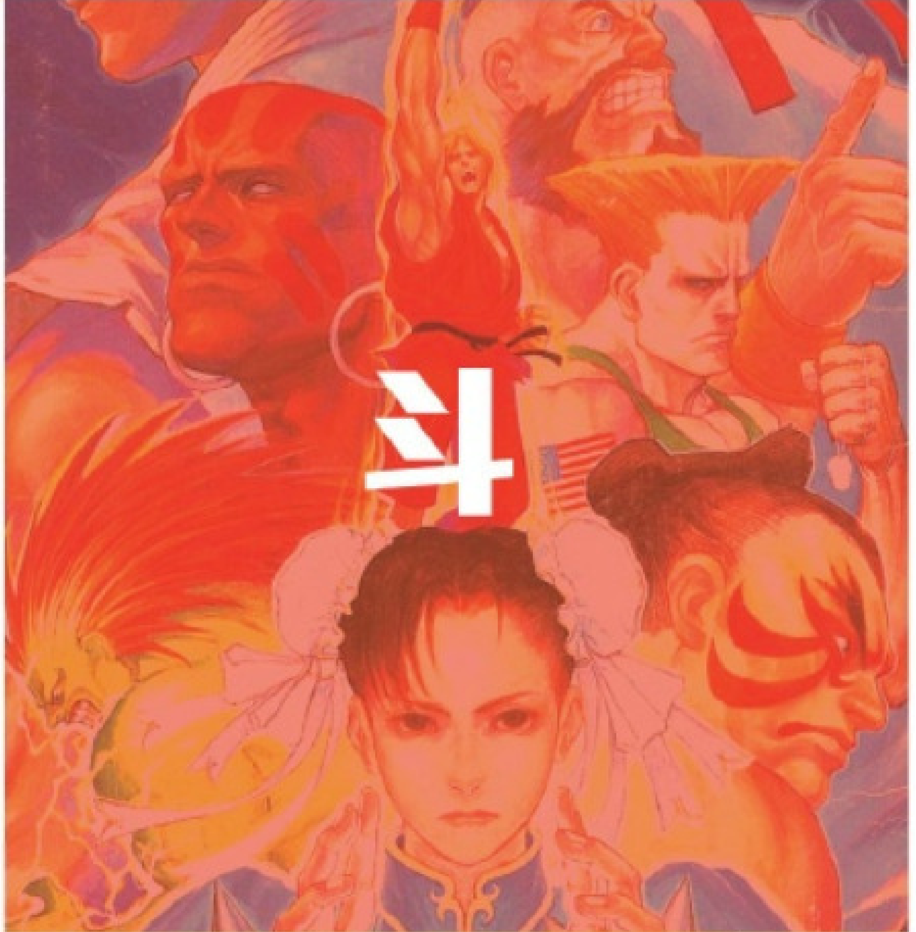
而我们乐于接受挑战。







斗士历史











2D格斗游戏趣谈

■策划 本刊编辑部 ■执笔 S.I.R

追溯人类的历史长河，无论是争夺配偶，还是保卫生存空间，甚至化解仇恨，肉搏往往是雄性解决争端的唯一方式。看起来这种野蛮粗暴的裁决形式如今已越发稀少，但事实上，居住在每一个男孩心中的野兽却从未沉睡，争端不过是为拳脚的对话寻找借口罢了，一旦有合适的机会，对暴力和鲜血的渴求就会从理智的牢笼中释放出来！

当然，身处文明社会的我们自然没机会天天“真人快打”，所以格斗游戏就成了一种回归野性的好机会。当你用一记升龙拳将对手揍趴下时，征服感从心中冉冉升起；而你输掉一场游戏后，则会浑身充血，气喘吁吁。格斗游戏正是有着这样的魔力，让我们能够放下生活的压力，如同电影《搏击俱乐部》（Fight Club）中一般互殴一场，暂时忘掉尘世的烦恼。

好了，接下来我们就来谈谈对战格斗游戏在短短历史中走过的一些弯路，发掘一些不太为人所知的秘密。嘿呀！

写作Karateka，念作Kuso-game！

对战格斗类，又被称为FTG。严格意义上这个类型是伴随着《街头霸王Ⅱ》出现的，这款影响力堪比Bruce Lee的旷世神作引爆了此类游戏的热潮。然而取水不忘掘井人，众多前浪死在沙滩上的前辈们可以说都是促成了《街头霸王Ⅱ》成功的关键因素。

《街头小子》可能是我国玩家最为熟悉的拳击游戏，见于FC早期，经常被盗版商胡乱塞到各种72合1、42合1等盗版合卡里。这部由横井军平监修的游戏以“绝对平衡”而著称，两位玩家操纵着性能完全一样的小流氓进行拳拳交锋。为了避免过于单调，游戏还设置了在格斗类游戏中不太常见的场景元素，比如警车开过时不能挥拳、从上方掉落的花盆等，处处可见任天堂独到的均衡感。

不过在打了几十局《街头小子》后，玩家开始渐显疲态，跟镜子里的角色打到底有些无趣。万代在感受到玩家需要更有个性角色的呼声后，于1985年震撼推出了改编自漫画的《筋肉人》（Tag Team Match M.U.S.C.L.E.），可选角色竟多达8人，已然达到了《街头霸王Ⅱ》的水准，并且每个角色的特性均有所不同，具体玩法则更像动作游戏。值得一提的是，当游戏进行到一定程度时，会有人投入光球，吃到即可施放必杀，每人的必杀出法和效果各不相同，而其中最强的无疑是……纳粹毒气杀法！

其实原因很简单，因为别的角色都需要近身或者绕到后面攻击等繁琐的出招法，但小布罗肯的毒气却是全部人物里唯一的飞行道具并且攻击判定巨大，自然吃到光球即握到了胜利的钥匙，难怪即使其它能力吊车尾，却在当时是被默认为禁止使用的角色。虽然这项禁令完全是自发的，不过一旦谁使用小布罗肯，他的朋友们就会投来强烈的鄙视眼神，仿佛脸上写着“你太菜了，居然臣服于纳粹的邪恶力量！”云云，让人反而分外不爽。

作为史前期的压轴，最后自然请出的是“超知名”游戏《空手道》是也。这款在Kuso-game（粪游戏）里名留青史的作品可以说是一个活生生的传奇。这款游戏原本是“波斯王子”系列之父乔丹·麦齐纳为苹果Ⅱ型电脑开发的动作游戏，未能大红，然而经Soft-Pro移植至FC上并推向日本市场后，竟将众多玩家“折服”，感觉粪作居然也能如此有趣，甚至当时的杂志上也专辟一栏作为空手道行家的特辑，











1.纳粹毒气杀法不可小视，具有一击便让人失去战斗力的可怕能力！
2.《空手道》的卡带封面，让人不解的是居然右上还特地注明是“美国来的”，看来那个时代的日本人还对“洋游戏”抱有一丝崇敬
3.为《街头霸王Ⅱ》绘制插画的是安田朗大师，他之后的绘画之路平云直上，混迹于动画圈
4.《街头小子》是绝对公平的游戏，两者的条件完全一样，并且途中的事件是完全随机的
5.其实《空手道》这款游戏的动作十分严谨，如今还被拿来制作各种搞笑GIF动画






6.两个如此巨大的压感键，难怪会让人打断手，一看就感觉十分累人
7-8.来自《快打旋风Ⅱ》和《饿狼传说2》的两位女主角对比，若不看发色，几乎会当成是同一人物
9.《斗士历史》远看的确有些像《街头霸王Ⅱ》……但近看却一点也不像，或许也是因为如此，它们的纠纷最后不了了之了
10.烈风拳向特瑞袭去……吉斯的强横气质已成为玩家心中的经典Boss形象。当然，包括他的坠楼在内
11.无需多言，在1992年这样的场面会震撼多少人




影响力可见一斑。

游戏剧情超简单，大意就是真理子公主被魔王掳走了，于是身为空手道大师的主角要一路干翻各种戴着假面超人一般的头盔、身着道服、感觉极不协调的敌人，并最后与魔王大战夺回公主。《空手道》的厉害之处在于主角存在着“战斗状态”和“移动状态”。移动状态下可以跑，但是碰到敌人必须停下，否则迎头撞上那些假面头，就会被一击KO。出于对空手道的尊敬，麦齐纳先生设计了让玩家必须离一定身位时停下，并切换至“战斗状态”的规则。并且在开打之前，必须双方先互相鞠躬，敌人完全没有邪恶组织的下三滥手段，彬彬有礼地开打。不过若玩家鞠躬太High，连续鞠躬的话，又会被一击KO。游戏十分诡异地在开打之前就布下了种种瞬杀陷阱，充满电波感的设计难怪会在当时引发巨大轰动。

当玩家正式与敌人对打时，会发现这款游戏的帧数高到了出奇的地步，相对的角色的出招十分缓慢，且攻防体系十分严格地参照了真实空手道的感觉。最后的结果就是根本没人理解这款深奥的游戏该怎么才能不失体力干掉对方。只能凭感觉乱打，即使侥幸过关，前方还会有更可怕的强敌——“鸟”登场。时不时飞来的攻击根本无法躲避，只能坐以待毙，告诫人们最难以战胜的东西其实是自己的内心……

《空手道》就是这样一款让人又喜又悲的作品，无论游戏有多么难玩，但制作人想要还原空手道的认真态度却深深地印在了游戏中，或许这才是它如此受玩家欢迎的原因。

龙虎之争，必有一伤

CAPCOM推出了《街头霸王》之后发现，玩家对两个人互殴这件事的热情，已经能够让他们容忍这款毫无章法的游戏了。初代《街头霸王》丝毫不具备任何伟大游戏的特质，它有两个堪称奇葩的巨大压感键，需要通过力度来决定角色拳脚的强弱。这让玩《街头霸王》成了一种体力活，试想一下，你操作角色移动已经足够麻烦，在攻击时还要猛敲桌面，震声大喝，难怪有人打到手骨折。至于必杀技则判定严格到了知道出法依然只能凭运气的程度，威力则大到打中就赢的地步。一个波动拳就能削掉三分之一的血，而升龙拳则是名副其实的“要你命三千”。这么一个超级无厘头的游戏都引得人们纷纷投币，让大阪奸商CAPCOM嗅到了钱的味道。于是1991年的续作《街头霸王Ⅱ》可以说投入了船水纪孝等日后知名游戏人的诸多心力。冈本吉起这位欠了一屁股债的头号庸才，也是靠着挂名《街头霸王Ⅱ》制作人才得以混至今日（虽然已经混不下去了）。而为《街头霸王Ⅱ》绘制插画的安田朗则在日后拿到了“高达”系列的人设工作，从一个侧面也能够反映出这款作品的影响力之深远。

《街头霸王Ⅱ》到底有多好玩自然不必多说，想来每位80后生人都在心中怀有一份“街霸”情结，小时候跟人打架都口念“毫油根”“卖力思苦！”等装X单词。然而亦从此时开始，街机业两位大佬积蓄多年的恩怨正式浮出水面。一方是CAPCOM，而另一方正是新日本企画SNK（Shin Nihon Kikaku）。

CAPCOM早年的社长迁本宪三最初成立的公司名叫IRM，即日后的IREM，在90年代经常出入机厅的玩家一定很熟悉这家公司的《海底大战争》《R-Type》等作品。当时SNK的创始人高堂良彦则尚未成立SNK，以股东身份入股IREM。随后的破事大家都能猜到，高堂良彦和迁本都在

暗中成立自己的公司并互相挤兑，最后胜者是高堂，他取代迁本成为了IREM的新社长。两家公司的恩怨即由此而来。

迁本被赶出公司后CAPCOM横空出世，凭借80年代的诸多人气游戏在游戏业站稳了脚跟，但一直无法撼动SNK的地位。《街头霸王Ⅱ》无疑让SNK第一次感到危机的迫近。

一直以来，很多玩家都认为SNK是赶着《街头霸王Ⅱ》的风潮才开始制作格斗游戏的，但很少有人注意到，其实SNK第一款格斗大作《饿狼传说》的开发几乎是与《街头霸王Ⅱ》同时进行的。

抛开《街头霸王Ⅱ》超越时代的品质，其实《饿狼传说》已经是一款相对成熟的作品了，比起《街头霸王》已有不少改进并加入了很多自己的想法。它的必杀技已渐趋成熟，让玩家能够比较宽松地使出，并且加入了独特的“线移动”系统，场景一共有两条战线，这也意味着如果正攻无门，玩家可以选择从侧面接近来破防。《饿狼传说》的不足之处在于攻防上下段的判定还不够严谨，同时也不像《街头霸王Ⅱ》不经意的一个“伟大”的Bug促成了连续技的诞生，并且可选角色也只有伯加德兄弟和东丈三人，兄弟二人为报其父杰夫·伯加德被杀之仇而与统治南镇的黑社会头目吉斯·霍华德展开交锋，而吉斯正开创了格斗游戏日后一大重要的流派“当身技”，每每玩家对其进行的攻击均被挡下不说还遭到强力的反击，强横实力为世人所震惊，无愧为是格斗游戏中设计最成功的Boss角色之一。

为何《饿狼传说》会与《街头霸王Ⅱ》如此“巧合”地撞车呢？其实理由很简单，当时制作《街头霸王》的正是CAPCOM的西山隆志，现在我们玩到的最新一作《街头霸王Ⅴ》亦出自他的手笔。

在做完《街头霸王》后，有许多想法没有在第一部游戏里实现，而时逢SNK的又一波挖角狂潮袭来，于是他就带着一干制作《街头霸王》的组员加入了SNK，成了名符其实的“三姓家奴”（先在IREM，后CAPCOM，最后又回到SNK），当时圈子之小可见一斑，转来转去还是转到了老东家的旗下。而《饿狼传说》正是他加盟SNK后的第一款格斗游戏。可以说，《饿狼传说》对于西山隆志来说才是他心中完美的《街头霸王Ⅱ》，他将《街头霸王》里许多由于制作周期而放弃的东西加入“饿狼”里，比如增加了大量角色背景故事细节，向杂志和宣传资料上投放，令游戏中的角色更有血有肉；并将必杀技的数量和技巧大幅增加，使《饿狼传说》成为了一款更具竞争力的游戏。而与正牌《街头霸王Ⅱ》撞车，则又是一番“既生瑜何生亮”的历史悲剧了。

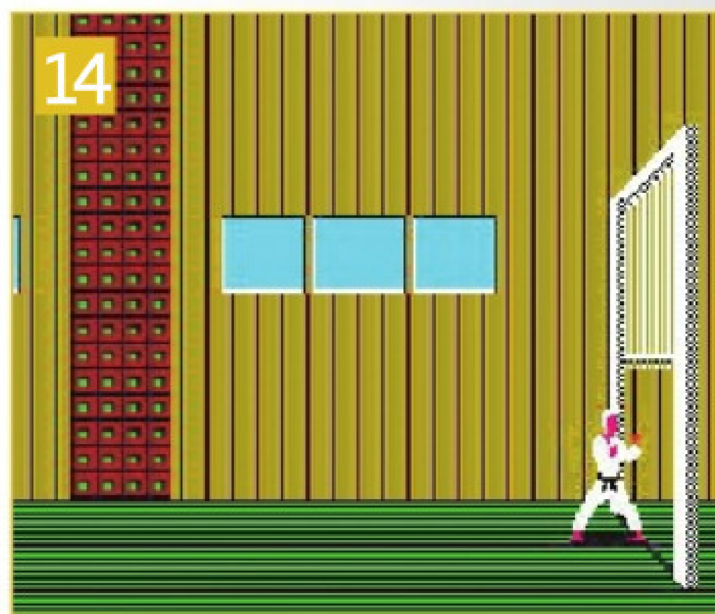
且说这吉斯被打下楼去之后，CAPCOM与SNK便展开了漫长的角力竞赛，但同时他们还如小学生一样不停地羞辱对方以取得一时之快。在《龙虎之拳》里，SNK创造的坂崎良活脱脱就是隆的翻版，除了更傻气一些以外。CAPCOM自然十分欢迎这种挑衅并且在《街霸Zero》里加入了“史上最弱”的隐藏角色火引弹，把罗伯特的头安在坂崎良的身体上，弱智程度更胜一筹，可以说是最露骨的一次嘲讽。直到后来两家握手言和，推出《CAPCOM vs SNK》时，也不忘让良与弹见面，引发出一些让人捧腹的对白。

另外还有个知名度相对比较低的撞车例子是《快打旋风Ⅱ》（Final Fight II）与《饿狼传说2》新增的女性角色Maki与不知火舞。后者牺牲小我，以超高度的暴露服装而“享誉世界”，但让人意想不到的是时隔半年在竞争对手那里出现的《快打旋风2》的Maki所穿着的忍者服几乎与不知火舞一模一样，仅发型有着微妙的不同。至于为何Maki没有获得如此强烈的反响，或许就是正牌与盗版之间的差距了。

《街头霸王Ⅱ》的巨大成功不仅让SNK走上格斗游戏的不归路，同时也刺激到一些二线街机商蠢蠢欲动。其中现已倒闭的Data East就在此之列，这家公司的二线知名游戏不少，如《空牙》《暴力克星》等均出于他们的手中，但随着街机业的没落也只能跟着彩京一起关门大吉。言归正传，这家公司趁着《街头霸王Ⅱ》正如日中天之时，推出了一款名叫《斗士历史》的游戏，本文的标题即取自这款游戏。但在此提到它并非由于它是一款杰出的格斗游戏（但还算马马虎虎），而是由于它是唯一一款与“街霸”惹上官司的游戏。CAPCOM指控Data East明目张胆地抄袭了《街头霸





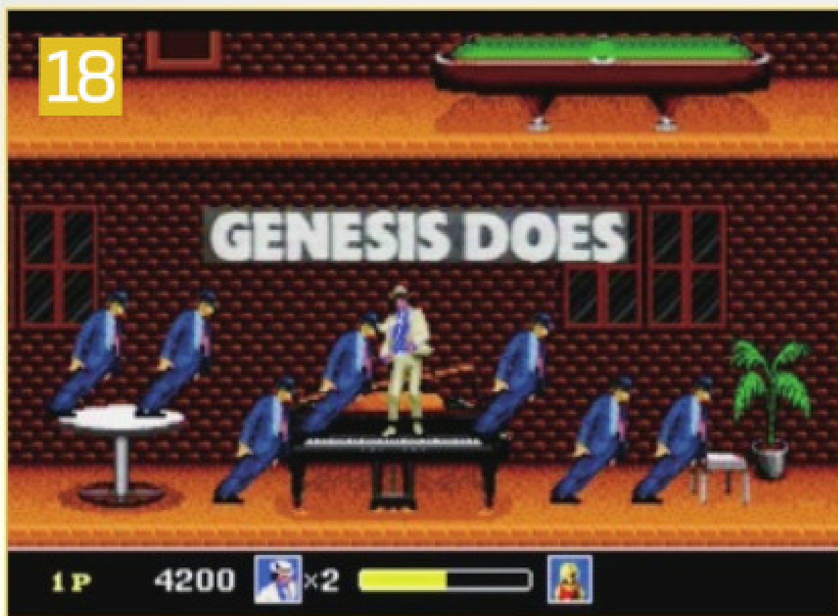






12.《真人快打》的SFC版是极端干净的版面，连上勾拳打出来的都不是血水，而是汗水，让人实在无法选择这样的版本啊……
13.与“鹰”的决战，是游戏最困难的部分
14.已经很少有玩家可以努力到这里……这个看似简单的“栅栏”机关也是游戏的最大难点所在
15.ESRB，因《真人快打》而生，由于这款游戏过于暴力的杰出贡献，诞生了拯救游戏题材的所谓自律的审查制度
16.这便是扮演刘康的动作演员了，他是否与你心目中的刘康形象相符？似乎更有种香港喜剧影星的感觉









17.如果西山制作的《街头霸王Ⅱ》的话，或许就会是这个样子
18.Genesis does what Nintendon't广告片段，连迈克尔·杰克逊都是SEGA的粉丝
19.西山隆志在《饿狼传说》里加入了很多十分超前的元素。除了线移动和当身技之外，还可以同战CPU，可以说是CAPCOM之后在《街头霸王Zero》里加入类似模式的雏形。在《饿狼传说2》里，游戏一口气将可选角色也加到了8人，其中包括了不知火舞……但她在当年的最佳角色评选中落败于同社的娜可露露。又是萝莉控的一次胜利
20.时隔十数年，西山隆志已是Dimps的社长，CAPCOM将最新的《街头霸王Ⅳ》开发外包给了他——风水轮流转了

王Ⅱ》，而事实是否真的如此？实际上《斗士历史》的打斗风格与《街头霸王Ⅱ》大相径庭，必杀技和人物的设计也全然不同，甚至还存在着独特的角色弱点系统，更像一款SNK出品的格斗游戏。但问题就在于，它的整体“看起来”太像《街头霸王Ⅱ》了。不仅血条也是红底黄条，比赛开始时的呼喊声也如出一辙，角色的VS画面也十分酷似并且输掉的一方脸也会被打肿。这些促成了一点，那就是玩家极有可能在远处看到时误以为是《街头霸王Ⅱ》，而走近，结果却是一款完全不同的平庸之作。正是如此才激怒了CAPCOM，《太空侵略者》由于众多仿制者而衰退的现象犹如昨日，这家精明的大阪厂商自然绝不允许《街头霸王Ⅱ》因同样的理由殒落，遂一纸公文将Data East告上了法院。

不知Data East是有心还是无意，最后总算两家在庭外和解，前者得以保全《斗士历史》的品牌，同时也不再模仿“街霸”，皆大欢喜。后来《斗士历史》的主角沟口诚也常在SNK与Data East的格斗游戏（如《水浒演武》）里客串出演，让人在各种不一样的场合记住了那张凶恶的脸。

说到美利坚的街机商，在经历了Atari Shock这样几近核弹级的错误之后，街机市场自然也为林林总总的日本产品所占据。然而做弹子机出身的老将Midway则依然坚守阵地，不仅发行家用机游戏，同时也一直在街机业保有自己的一块领地。他们的独特基板以高解析度著称。举当时的一款知名游戏《Rampage》来说，你便可知道这些人食素食荤。这款游戏由玩家从几种怪兽中选择其一，在街上大搞破坏，大口吞人，到处搞破坏，还能如金刚一般爬上楼去。如果双打的话还具有一定的相互竞争元素，这款意识十分不良的游戏在当时取得了绝好的成绩，同时也昭示了这些美利坚牛仔与日本软脚蟹完全不同的风格。

快打出来的ESRB起源

到了1992年，《街头霸王Ⅱ》的各路竞争对手纷纷登场，对Midway来说，自然不屑走抄袭“街霸”的寻常路。于是《真人快打》粉墨登场，这款游戏虽然少在我国的机器见到（由于流通渠道之故），但在MD等主机上的忠实移植版让许多玩家领略到了这款具有异国风情的节目。《真人快打》以“外国人眼中的东方”为主基调，勾勒出了一个荒蛮、残酷而黑暗的东方世界。主角为酷似Bruce Lee的白莲教成员刘康（日本一译刘钢），他赤裸着上身与各种会喷火的忍者或怪兽战斗，最后与妖术师尚宗对决，将地球从魔界的手中拯救出来。剧情可以说极端缺根筋，不过这种傻气得让人发笑的故事背景也是它的魅力所在。

《真人快打》最明显的特点就是它采用了真人实写扫描的技术。即让动作演员在摄影机前表演各种武打动作，然后将其还原到游戏里。当时并不能称为十分先进的技术，之前已经有一些游戏使用过，但效果达到《真人快打》这样流畅而自然的，却独此一家，甚至往后，也没有超越它的作品出现。不过这些都不是《真人快打》最核心的特质。对MD有着深厚感情的玩友可能还记得对打其实并非重点，发掘那些隐

藏的可怕杀人拳法才是乐趣所在！显然让一记上勾拳打得人鲜血四溅已经不能满足这些有着变态癖好的设计师了，当你打空了对方的血槽，他（或她）并不会倒地不起，而是会站起任你鱼肉。此时输入特定的指令，则会施放出相应的终结技。断头？小事一桩。强尼凯奇的一记猛烈上勾拳就能让你身首分离，而加纳沾满着鲜血的手上捧着跳动心脏的一幕也让人浑身发毛。不过最狠的莫过于“绝对零度”的拔人柱，只见这位蓝衣忍者抓住对方的头颅，将其奋力从身体里拖出来，一条长长的脊柱拖在断头的下边，还滴着鲜血。在《真人快打》之前从未有游戏能够做到如此残暴而真实的演出。若是在机厅里对着失败的对手使出这招，恐怕真的要演变成“真人快打”才罢休。

抛开这些破坏人际关系的因素不谈，《真人快打》还是十分受欢迎的，如果你第一次进街机厅的话，绝对会被它过度真实而充满刺激的画面所吸引。但是在成年人爽过之后，担心的家长就开始思考，这款下作的游戏会不会将自己的孩子引上犯罪的道路。诚然《真人快打》的大量粉丝会告诉你，他们更热衷于对战本身的乐趣并且从来不使用终结技来羞辱对手，但是《真人快打》吸引人的源动力却总是残暴的一面。卫道人士这次的观点不无一些道理。

然而街机并非矛盾的中心，当Acclaim决定将它移植到当红的两款家用主机上时，同时也将这款游戏置于公众的目光下。因为它里面的一切行动都是如此的血腥以至于很难有人为它辩护。曾经就有过街机游戏因过度暴力被禁的历史，《真人快打》是将自己往火坑上推吗？

有趣的是，这款游戏同时也跟家用机市场打得火热的两家硬件巨头扯上了干系。上世纪90年代初的SEGA Genesis（美版MD）几乎在北美所向无敌，拥有米老鼠、迈克尔·杰克逊、NFL游戏等众多符合青少年口味的Title轮番轰炸，配合广告词Genesis does What Nintendon't！（Genesis专做任天堂做不到的！），一度压得任天堂喘不过气来。这也让任天堂开始寻求舆论武器来攻击SEGA，宣称Genesis的游戏都十分暴力，会教坏小孩。SEGA自然也不甘示弱，表示任天堂也并非是圣人，谁做游戏能完全不与暴力沾上边呢？

于是，《真人快打》便“人性化”地制作了两个版本。其中任天堂的版本十分干净，角色不再口喷鲜血，而是浑汗如雨，至于终结技则被彻底地改成了完全没有任何残暴画面的“绿色版”。与此同时，SEGA拿到的则是一个“暗藏玄机”的版本，表面上看起来与SFC版完全一样，甚至连汗水都没有，同时也使不出终结技。但玩家一但在标题画面之前输入密技，则会开启一个残暴模式，在这个模式下，《真人快打》忠实地移植了街机版的一切内容，从鲜血到拔人柱，一应俱全。这种做法就好像卖有些不雅内容的电影，还要套上一个伪装的皮套一般。事实上几乎每个玩家都会在游戏前输入这些密技。于是，SFC版销量惨淡而MD版大卖特卖。

就在山雨欲来风满楼，各种家长和政客正准备摩拳擦掌灭了《真人快打》之际，ESRB游戏分级制度的出台可谓雪中送炭，为这些暴力游戏蒙上了遮羞布。从此之后，游戏内容不会再受到干涉，只要它的分级符合ESRB的标准即可。这也保住了“真人快打”这一重要品牌，使之能够继续将更加血腥的第二部、第三部作品不断奉上。

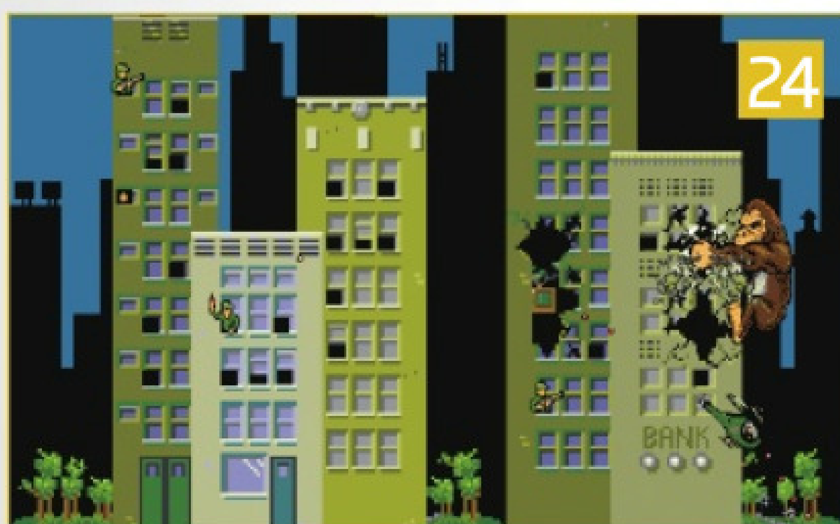
最后值得玩味的是，发现SFC版《真人快打》销量远低于MD后。任天堂为《真人快打Ⅱ》大开绿灯，与MD版完全相同，将街机的血腥度原汁原味地带到了家里，并再也不提反暴力的事宜。

看来这又是一例“不与钱过不去”的经典案例了。











21.《街头霸王》里的必杀威力大得惊人，一发波动拳可扣三分之一血，是名副其实的“必杀技”
22.经历过初代的失利之后，SFC的《真人快打》第二作则“放开胡闹”了，断头断腰一应俱全
23.“真人快打”系列的暴力表现一直延续到今天
24.这就是《Rampage》，游戏画面酷似电影《金刚》，但远比它更加血腥和暴力。此系列一直到现在都有新作
25.《真人快打》在去年以最初的标题重归战场，引发了空前人气。此系列的销量一直维持在百万套以上



三岛
TEKKEN
被诅咒的家族
■策划 本刊编辑部
■执笔 半神巫妖

说起格斗游戏，中国玩家最熟悉的其实当属“街头霸王”系列了，这部从街机时代起就陪伴着80后玩家的经典之作刚刚发布了它的第四代作品。但是《街头霸王》在为我们带来了如此多的经典之作、塑造了许许多多鲜明的人物形象甚至拍了不下几十部和它有关的电影后，也没能跳出2D格斗的圈子。

因此一来，人们在将《街头霸王》归为格斗游戏的代表作时，经常会在前面加上一个定语：2D格斗游戏的代表作。那么3D的格斗游戏经过了20年左右的发展，站在金字塔顶的就要当属《铁拳》了。

《铁拳》的永恒主题：三岛家族兴衰史

与“街头霸王”“侍魂”等2D格斗游戏不同的是，“铁拳”更注重格斗的真实性，并且“铁拳”的人物设计融合了世界上众多武术家的身影，让许多功夫迷以及功夫片的影迷都能在游戏中找到以自己偶像为原型的游戏人物。

由于3D技术的不断进步，“铁拳”的过场动画长久以来保持着很高的水平，到了《铁拳4》之后的CG已经看起来像一部动画电影了。这也为“铁拳”塑造一个比较有深度的、丰富的背景故事打下了良好的基础。

是的，如果说“街头霸王”的故事仍旧离不开修炼武功、打败犯罪头目等旧桥段的话，那么“铁拳”的故事则要更有新意一些——它将着眼点放在了一个典型的日本家族身上，全部游戏人物的故事都围绕着这个家族展开。

首先，这么做的好处是很好地平衡了游戏中几十个人物因为数量太多而带来的劣势。这种劣势是格斗游戏先天就有的，那就是因为游戏人物过多而造成的故事分散。要知道角色扮演游戏、第一人称射击游戏、动作冒险游戏的故事很好讲，因为它们的主角基本只有一两个人。而格斗游戏的几十个可选人物其实都可以算是主角，各有各的故事，很难统一。

“铁拳”将每一代游戏设定成了一届铁拳大赛，每一届大赛的主办方都略有不同并且隐藏着不可告人的秘密。也就是说，游戏通过与背景故事有关的铁拳大赛将这几十个主角“召集”到了一起，尽管这些人物参赛的目的也不尽相同。

其次，“铁拳”选定了三岛家族这个集中体现了日本人性格的家族作为游戏的“胆”，也就是整个背景故事的核心。游戏历代的所有故事都是围绕这个家族的主要成员展开的，其余的所有游戏人物要么是这个家族的敌人、要么是这个家族的朋友甚至奴仆。

经过这两种设计，“铁拳”一举克服了其他格斗游戏因为人物众多、关系复杂所带来的主要剧情过于分散、难以给玩家留下深刻印象的弊端，成功地将自己的故事以及人物形象深深地印在了玩家脑海中，客观上起到了对游戏的推广作用。

那么对三岛家族的塑造，“铁拳”采用了哪些设计呢？





1. “铁拳”系列是格斗游戏，尤其是3D格斗游戏中的代表
2. “铁拳”系列人物的Cosplay永远是各大游戏展上最常见的
3.对成龙进行的模仿再造
4.《街霸X铁拳》的混搭是个不错的创意













5.同《街头霸王》里的隆不同，三岛一八的人生太过黑暗了
6.祖孙四代大乱斗可以说是未来“铁拳”剧情的主线
7.“铁拳”中从不缺少美女，但却永远也不是主题
8.被恶魔之血诅咒的家族

首先，游戏将故事背景放在了未来，整个世界被设定成为一种黑暗的末世风格：世界上的各个政府基本都处于软弱无力状态，各大财团掌控了世界的命脉。

俗话说“乱世出英雄”，《铁拳》没有像其他格斗游戏那样把自己的世界设定为较为和平的时期、争斗也只限于武术家之间，而是一上来就给了玩家一个乱世，将整部游戏的紧张氛围立即提升了不少。

而在这些掌控世界命脉的财团之中，日本的“三岛财阀”就是其中之一，也是最为黑暗和强大的财团之一。在最初的“铁拳”一代中，“三岛财阀”的独裁者三岛平八为了扩大自己的影响力和更加黑暗的目的召开了第一届铁拳大会。因此世界各路武术家，包括三岛平八的儿子三岛一八以及养子李超狼怀着各种目的参加了大赛。他们之中很多人是为了追寻更高的武术境界、很多人是为了颠覆这个黑暗的邪恶帝国，而三岛一八则是为了打败他的父亲夺取“三岛财阀”的宝座。

这样的剧情一经推出便大获成功，格斗游戏的主角一般都是正义并且阳光的，比如“街头霸王”的隆和肯、“侍魂”的霸王丸和橘右京、“VR战士”的结城晶、“拳皇”的草稚京和八神庵等等。“铁拳”正如它的剧情一样，在游戏主角的设定上也另辟蹊径，选用了邪恶的三岛平八、三岛一八作为主角。

这种邪恶是骨子里的，是完全的，在“铁拳”中三岛平八将自己的儿子扔下了火山，结果三岛一八最后又打败了自己的父亲，并且将他也扔下了火山。在续作中，三岛平八的孙子、三岛一八的儿子风间仁又打败了自己的父亲、祖父和曾祖父三岛仁八，成功夺取了财阀的领导权……这些毫无骨肉亲情的剧情让“铁拳”的世界无比的黑暗和绝望，成为了格斗游戏中的一道独特的风景线。

在这个黑色的家族中，最年长的是三岛仁八，他是三岛平八的父亲，中国武术家王惊雷的好友、三岛财阀的创始人。三岛仁八曾经是享誉世界的武术家，但是为了得到他创立的三岛财阀，仁八的儿子平八背叛并且击败了他。从此之后三岛仁八隐姓埋名躲藏了起来。当三岛仁八后来得知自己的儿子要将“三岛财阀”变成兵工厂意图统治世界时，他再次出山却被儿子击败囚禁。后来在Jack-4的自爆行动中三岛仁八逃了出来，却因为自己的魔化基因和多年的囚禁变成了恶魔。

三岛仁八夺回了财阀统治权后召开了第五次铁拳大赛，却被自己的曾孙子、魔化的风间仁击败。

这里提到了“铁拳”故事背景中的另一元素——魔化基因，三岛家族的人基本都拥有这个基因，这个可以让人瞬间变成恶魔形态的恐怖基因成为了三岛家族的一种诅咒。

三岛仁八的儿子三岛平八则是多代游戏的主角，三岛平八是一个野心家，希望得到世界上所有的财富和最大的力量。为了达到这个目的他不惜对自己的父亲、儿子、孙子

下手，可以说是一个类似曹操的枭雄级别人物。在“铁拳”一代和四代他是游戏的总Boss，甚至在另一部3D格斗游戏《灵魂能力》中他也有出场。

可以说三岛平八代表了日本人人性中最为丑恶的一面，为达目的不择手段并且心狠手辣毫不留情，三岛家族祖孙四代中他是唯一一个完全邪恶的人物。

从三岛平八的儿子三岛一八开始，亦正亦邪成为了人物的标签。首先父亲三岛平八在一八年幼时的严酷训练给他的心灵造成了恶劣的影响，平八为了训练他竟然将他扔下了悬崖。但是三岛一八却因此意外获得了恶魔基因，为了报复，他向父亲发起了挑战。但是后来的三岛一八被同样获得恶魔基因的儿子风间仁以同样的方式击败，可以说三岛一八的宿命是非常坎坷的。但是就是这样一个复仇心很重、头型和性格都类似“七龙珠”里的贝吉塔的人物却娶了一个热爱大自然和和平的美女风间准，也因此有了更加纯洁一些的儿子——风间仁。

作为三岛家族的第四代，风间仁痛恨自己的父亲、祖父，因此他选择了自己的母亲姓氏作为姓氏。虽然获得了恶魔基因，但是风间仁无时无刻不在寻找着破解之道，这也是他的父亲、祖父没有做到的。

从仁八直到风间仁，被恶魔基因诅咒了的三岛家族完全是以一个邪恶、卑鄙、骨肉相残的形态出现在玩家面前。游戏毫无掩饰地在这个家族内部上演着一出出背叛、暗杀、出卖的“好戏”。

这就是“铁拳”的世界，这就是三岛家族——一个被诅咒的家族。

三岛一八：黑暗中的红色眼睛

作为三岛家族中戏份最多的人物，三岛一八可以说是“铁拳”的核心，他经历过背叛，也背叛过别人；他经历过爱情，也追杀过自己和心爱女人生下的儿子。可以说三岛一八的性格就是整部游戏想要展示给玩家的全部游戏内涵——扭曲、残酷以及坚强的内心。

首先，三岛一八的少年时期是极其痛苦的，作为世界最强大的财阀继承者，他承受了太多痛苦的折磨。为了训练三岛一八的武功，他的父亲不惜将他扔下悬崖。这种从精神到身体的残忍训练让一个孩子很难拥有正常的人格。因此三岛一八在练就了强大的武功之后也拥有了一个钢铁般残酷的意志。

但是更为重要的，是他从小对父亲三岛平八做事风格的耳濡目染。有其父必有其子，三岛平八对自己的父亲仁八的背叛深深刻在了一八的脑海中，这也为他将来的背叛埋下了





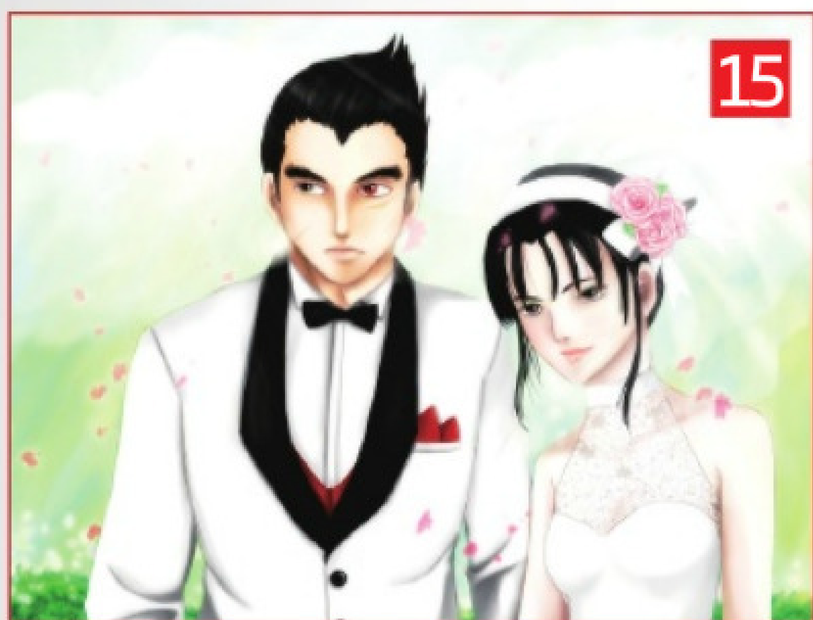




9.新人物Julia Chang被认为是以Lara Croft为原型主角，当时也引起了很多的讨论
10.黑暗中的红色眼睛——三岛一八
11.过于黑暗的童年造就了三岛一八残忍的性格
12.贝吉塔同三岛一八是否很相似呢？









13.风间飞鸟可以算是对风间准的一种纪念
14.人气极高的风间仁最终难逃宿命
15.三岛一八同风间准的婚礼的场景只能靠玩家想象了
16.出场不多的风间准却在系列历史上留下了不可磨灭的印记

伏笔，堪称一种极大的讽刺。

可以说三岛平八一手培养了这个将来注定要背叛自己的儿子，这个儿子甚至不惜投靠三岛财阀的死对头G集团也要打败自己。这样的设计可以说是游戏制作者对日本人性格中残忍、邪恶一面的警示——出卖别人者也必会被别人出卖。

我个人认为，从三岛一八身上似乎也能看出游戏制作者对于日本人自身性格问题的反思，其实这种反思广泛地存在于日本的动漫、游戏、电影领域。当然，说几句题外话，从这一点上我们也要向日本文化人士学习。

与三岛仁八、三岛平八、风间仁不同的是，三岛一八虽然拥有极其痛苦的人生，但是却丝毫没有浪费时间地娶了美女风间准。也许这是游戏为了推动剧情和推出新人物的必要之举，但是游戏却将风间准设计成为了同三岛家族性格截然不同的形象——美丽、善良、天真可爱。

风间准这个自然保护团体的成员在第二届铁拳大赛中同三岛一八擦出爱情火花，在一八“死亡”后怀着儿子风间仁躲到了大自然中，生下风间仁后却遭到了斗神的袭击，为了保护儿子牺牲了自己。

风间准出场时间极短，但是她一袭白衣加之清纯的面庞让这个在三岛家族兴衰史中作用极深的人物颇具人气。在《铁拳5》中也许是看到玩家过于怀念这个角色，游戏又安排了风间飞鸟这个风间准的翻版出场，要知道风间准的爱好就是观看小鸟。

三岛一八的人物形象也因为风间准的出现以及风间仁的诞生而达到了空前的丰满。就好像日本历史上那些残忍、邪恶的武士、将军一样，在经历了无尽的杀伐之后却都想迎娶一个与世无争的天真女孩为妻。当然，天下哪有那么多的好事，三岛一八的命运再次捉弄了他，他同妻子的幸福生活持续的时间太短，风间准就离开了人世，留下了一个注定会像他背叛自己的父亲那样背叛他的儿子——风间仁。

风间仁：恶魔与天使的合体

如果用波形图来看三岛家族的话，三岛仁八基本算是善良的，到了他的儿子三岛平八则是完全的邪恶，然后波浪线继续回升，三岛一八的邪恶指数就没那么高了。而到了风间仁，因为拥有了自己善良母亲的血统，风间仁身上的善恶因子就更高了。

风间仁最初亮相于1997年出品的《铁拳3》中，复仇同样成为了这个三岛家族一员的主题。但是同三岛一八那种邪恶的复仇不同，风间仁是想为自己的母亲的死复仇，他要打败三岛这个他眼中世界混乱的播种机。

但是，在同父亲三岛一八、祖父三岛平八作战之后，风间仁体内的恶魔基因被唤醒并且造成了巨大的伤害。发现自己迟早会被恶魔基因完全控制的风间仁开始踏上了寻求最终

消灭基因的道路。

为了找到恶魔基因元凶的风间仁开始漫无目的的旅行，虽然最终在第五届铁拳大赛上击败了平八、一八，但是他的曾祖父三岛仁八被G集团派出的Jack部队自爆行动所释放，仁八体内的恶魔基因与风间仁的基因相互作用导致恶魔之血对他的影响越来越大。风间仁终于认识到恶魔基因的源头就在于“三岛财阀”的创始人——三岛仁八身上，最终击败了仁八的风间仁成为了“三岛财阀”的领导人并且完全控制了自己体内的恶魔基因。

但是最令人惊奇的设计是，风间仁此时虽然控制了恶魔基因，却仍旧像他的父辈们一样带领邪恶的“三岛财阀”向全世界宣战，成为了又一名邪恶的三岛家的人。

那么，到底是风间仁控制了恶魔基因，还是恶魔基因控制了风间仁呢？

实际上风间仁此举的背后，是他彻底消灭恶魔基因的计划：让这个世界在战乱中陷入混沌，借此唤醒远古恶魔阿萨泽尔（Azazel），只有消灭了它，三岛家族的恶魔之血才能彻底得到净化。在《铁拳6》的结尾，风间仁唤醒了自己的恶魔力量，与阿萨泽尔一起被茫茫沙漠封印。

尽管风间仁在《铁拳3》中才登场，但他和祖父三岛平八是“铁拳”系列缔造者原田胜宏最为得意的角色。2009年《铁拳6》主机版上市时，原田在面对CVG的采访时甚至提到，“铁拳”系列的故事原本就是以风间仁的角度去写的，他最终成为“反派”是原田跨越十年的一个庞大计划。在Game Informer评选的“十大最佳格斗游戏人物”中排在第四位，并且被拿来同《星球大战》的天行者卢克作比较。

曾有媒体做过“最想在电影中看到的游戏角色”的调查，风间仁位居前列，后来的2010年版《铁拳》电影中风间仁果然成为主角，只是那部电影实在太失败了，幸好没有影响到游戏以及风间仁这个角色自身的地位。

其他人：那些三岛家的中国友人

就像前文提到的，三岛家族是“铁拳”整部游戏的核心，基本上几十个其他游戏人物都是围绕着三岛家族设计的，这里有三岛的朋友，也有不少三岛的敌人，当然也少不了爱人。

在“铁拳”这个黑暗、绝望、战乱的世界里爱情基本不是主题，即使是三岛一八同风间准这种影响剧情走向的爱情也很少在CG动画里露面。玩家基本需要靠脑补来幻想一八同准那短暂的甜蜜时光。而到了风间仁时代，这位新任“三岛财阀”CEO暂时还没有一位官方的夫人，但是暧昧却是少不了的。

提到三岛家族的朋友们，他们却都有一个共同点，那就是他们都是中国人。从三岛仁八的挚友心意六合拳的大师王









17.最初的风间仁眼神非常单纯和坚毅
18.也许风间仁应该向隆学习一下如何才能控制“体内的恶魔”
19.很是失败的《铁拳》电影中的风间仁
20.恶魔基因带给他的只有诅咒









21.好吧，这个Cosplay质量有点儿……
22.心意六合拳的大师王惊雷是三岛仁八的好友
23.凌小雨有着不逊于前辈春丽的影响力
24.被诅咒家族的宿命之轮仍在转动

惊雷，再到单恋风间仁的小妹妹凌小雨。

凌小雨，王惊雷的孙女兼徒弟，一直在三岛附属高中上学，她对三岛平八极其敬佩且视风间仁为哥哥。拥有一只熊猫作为宠物的凌小雨一眼望去便是那种单纯、可爱的少女形象，但是为什么会对一个邪恶的家族抱有如此大的好感呢？

这位中国姑娘绝不是那种不韵世事的怀春少女，她认定三岛家族所有不幸的根源在于平八对于一八年幼时残酷的教育，在三岛平八死后她伤心了很久，决心参加第五届铁拳大赛，用奖金建造一个时间机器去纠正这些错误。

当然，从我个人角度不希望风间仁同凌小雨最后走到一起，重复三岛一八同风间准的老路，因为再多的善良种子也拯救不了这个被诅咒家族的残酷命运。

同样的，凌小雨105岁的爷爷王惊雷也是三岛家族的老朋友了，也许凌小雨对三岛家族的关爱也是源于王惊雷。

105岁的王惊雷是心意六合拳的大师，三岛仁八的挚友并且同以成龙为原型的雷武龙相识。武功高强但是稍微有些好色的王惊雷普遍被认为是以《七龙珠》里的龟仙人为原型设计的，在游戏中王惊雷不就有着一套龟仙人的道服么？

当世界被战火所笼罩时，三岛仁八来到了中国找到了好友王惊雷，告诉他世界如果想恢复和平就必须要消灭掉三岛家族。但是在仁八走后，王惊雷不久就收到了他的死讯并且因此参加了第一届、第二届铁拳大赛。笔者还清晰地记得在《铁拳2》中以王惊雷通关后，夕阳之下的王惊雷来到了三岛仁八的墓前，将一杯浊酒洒在墓碑上仰天长叹的动画。

可以说，王惊雷同三岛仁八的友谊是完全抛开复杂的政治因素的，他们是那种老式武者之间纯粹的惺惺相惜，因此这种友谊也最长久和纯粹，这种友谊也因此遗传到了凌小雨身上。

宿命之轮仍旧转动

只要“铁拳”销量不减，游戏仍将继续一代一代的问世，那么可以预见的是三岛家族的宿命之轮永远会被诅咒地转动下去。也许随着风间仁以及他未来的后人的诞生，三岛家族的恶魔之血能够逐渐被稀释，但是这个邪恶财团永远会以自己的方式影响着世界。这也同样是“铁拳”的魅力，纠结于人性中的丑陋一面，在黑色的幕布前寻找着近乎肉眼不可辨的光明。也许“铁拳”证明不了光明必然战胜邪恶，但是它一定会证明邪恶最终会走向自我毁灭。

INDIE GAME THE MOVIE

独立游戏

大电影



■策划 本刊编辑部
■执笔 Oracle、小象咪咪、franniss、西塞罗

■一部电影，三种命运 ■独立游戏记录者
■民间独立游戏之道 ■一些你不容错过的作品

自从2012年1月20日在日舞影展（Sundance Film Festival，独立制片电影节之一）放映并获得纪录片剪辑奖后，《独立游戏大电影》（Indie Game: The Movie）受到了世界各地玩家和游戏从业者的关注。6月12日，该片通过数字渠道正式发行，其中包含了中文在内的各国语言字幕。这是一部典型的小众影片，但它仍然引起了不俗的反响。在豆瓣上，这部影片获得了9.2的评分，要知道《盗梦空间》的评分也不过如此。好吧豆瓣小资出没，刷分盛行，有时候评分不那么靠谱。但它在IMDB上的评分也有8分，在美国著名的电影评论网站烂番茄（Rotten Tomatoes）上，它甚至获得了96%的高分。这就足以说明，《独立游戏大电影》并非是一部以“表现独立游戏开发者生存状态”为噱头，吸引狂热游戏玩家追捧的作品。这部纪录片在选题、镜头、节奏、剪辑上都有非常出彩的表现。我们今天的故事，也正从这部影片开始。

一部电影，三种命运

■本节执笔 Oracle

最重要的一点是，不要想着去成为职业人士

《独立游戏大电影》拍摄于2010年春季到秋季，展示了3款独立游戏、4名制作人在同一时期的不同状态。影片的主线是《超级食肉男孩》制作组成员Tommy Refenes和Edmund McMillen的奋斗史，感人励志。摄影师的镜头记录了《超级食肉男孩》（Super Meat Boy）发售前7个月到最终取得成功的点点滴滴。副线讲述了当时尚在开发中的《FEZ》和它的开发者Phil Fish的故事。这个戴着黑边眼睛、文质彬彬的大男孩的生活经历跌宕起伏，充满了好莱坞般的戏剧性。《FEZ》是这3款里唯一直到影片拍摄结束都没有正式发售的作品。它能否顺利发售，最终命运将会如何，在当时来说都是一个谜团。现在回过头来看，我们不得不佩服导演的眼光，在众多素材里选择了这款游戏。《FEZ》获得了2012年IGF（Independent Games Festival，独立游戏节）的塞尤玛斯·麦克纳利奖（Seumas McNally Grand Prize，全场最佳奖），戏剧性延伸到影片之外，为这个故事画上了一个完美的句号。

至于《时空幻境》（Braid）的主创Jonathan Blow，当时他早已凭借这款游戏成为业界名人。《时空幻境》发售于2008年，摄制人员自然无法现场记录它的开发历程。在影片中，Jonathan Blow往往以一种超脱于物外的形象出现。功成名就的他，时而在坐在街角咖啡厅摆弄引擎，时而站在人体工学键盘前调试代码，时而以一种过来人的姿态，对着镜头讲述他的游戏哲理：

“最重要的一点是，不要想着成为职业人士。很多人来做独立游戏时，试着要做得跟大公司一样，而那些公司做的，是制作出经过精雕细琢的产品，来尽可能迎合更多消费者。他们达成目的的方法，是把所有棱棱角角的地方都磨掉。如果这边有个尖角，不管是别人自己撞上去还是怎样，都要确保没人会因此受伤。制作这种光鲜亮丽的商业产品，与做出具有个人特色的作品恰恰相反。

具有个人特色的东西都有缺陷，它们身上都有弱点。如果你在某个人身上找不到弱点，那你跟他的关系可能还不够亲近。这对于游戏设计来说也是一样的，做这游戏就像是挖掘出我最深沉的缺陷和弱点，然后放到游戏里去，然后看看会发生什么吧。”

这段话贯穿整部影片，在开头和结尾分别重复了两次，试图告诉观众真正的独立游戏是什么样子。它们应该是制作者自身意愿的反映，而不是“别人的”游戏。无论是业已成名的Jonathan，还是当时苦苦挣扎的Phil，这是他们追求的共同目标。

当你掏得深一点，最费力的部分就变成如何把这些大块大块的金子捡起来

影片开头借Chris Dahlen——一名狂热的玩家兼《EDGE》杂志撰稿人——之口，阐述了独立游戏的定义：“独立游戏是指那些由小团队或者独立工作者保持独自的意愿做出来的游戏，是一种他们强烈想要制作、策划并完成的





1.Jonathan Blow始终一个人对着镜头，平和镇定，影片中没有提到他的合作伙伴只言片语
2.Jonathan的人体工学键盘

东西。”2008年是独立游戏繁荣发展的第一年，先是《音乐冲浪》（Audiosurf），然后是《城堡毁灭者》（Castle Crashers），接着是《时空幻境》和《粘粘世界》（World of Goo）。《星噬》（Osmos）在2009年表现得很好，而《地狱边境》（Limbo）在2010年推出，并打破了独立游戏销售纪录，这时《我的世界》（Minecraft）也出现了（事实上它很早就推出了，不过之后才算真正完成），然后又打破一堆纪录。当独立游戏制作者们说“表现很好”时，是指它创下了百万美元的营收。对于一个有200人的团队来说，几百万美元算不上什么大数目，但对于只有两三个人的团队，这就是一笔可观的金额。

但一款游戏的诞生并不容易，Jonathan从《波斯王子——时之沙》获得灵感，试图创作一款没有条条框框的限制，可以无限“倒带”的游戏。他只花了一周的时间就做出了游戏的雏形，画面简单，但包含完整的游戏机制和正式版本中超过一半的谜题。但把这些变成《时空幻境》，却花了他和他的团队3年的时间。Jonathan将最初的创作过程称为一种实验，但这种实验很快成为一种探索的过程。不少独立游戏开发者都有过灵光一闪的绝佳创意，此时他们就像是坐在一座金矿上，“开始连挖都不用挖，掏一点沙子，就能淘出一小块金子。而当掏挖得深一点，最费力的部分就变成如何把这些大块大块的金子捡起来。”

接下来的内容，将会告诉你这个过程有多么费力。

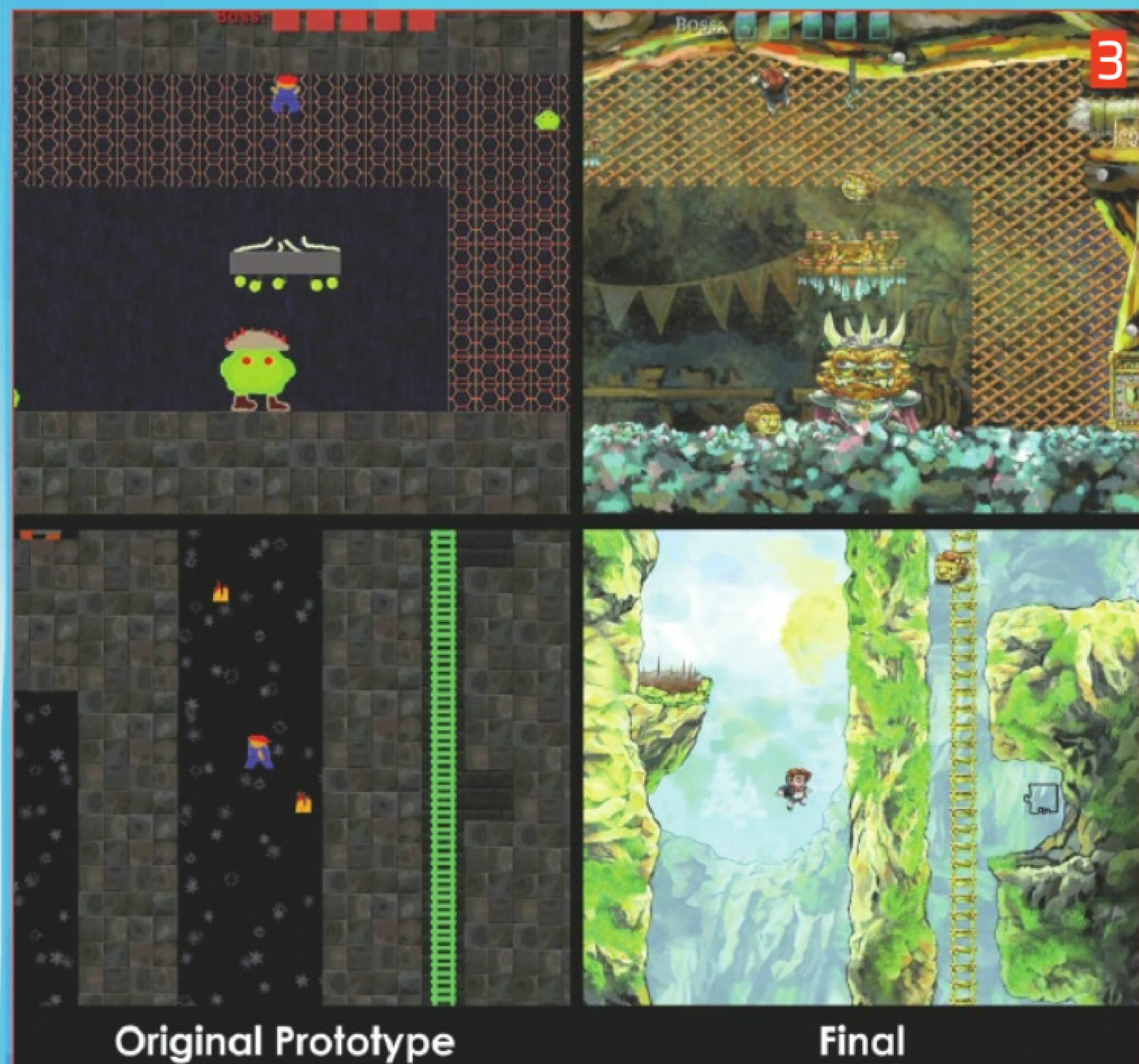
作为一个别人眼中在做游戏的人，你就要大方地接受这些人身攻击

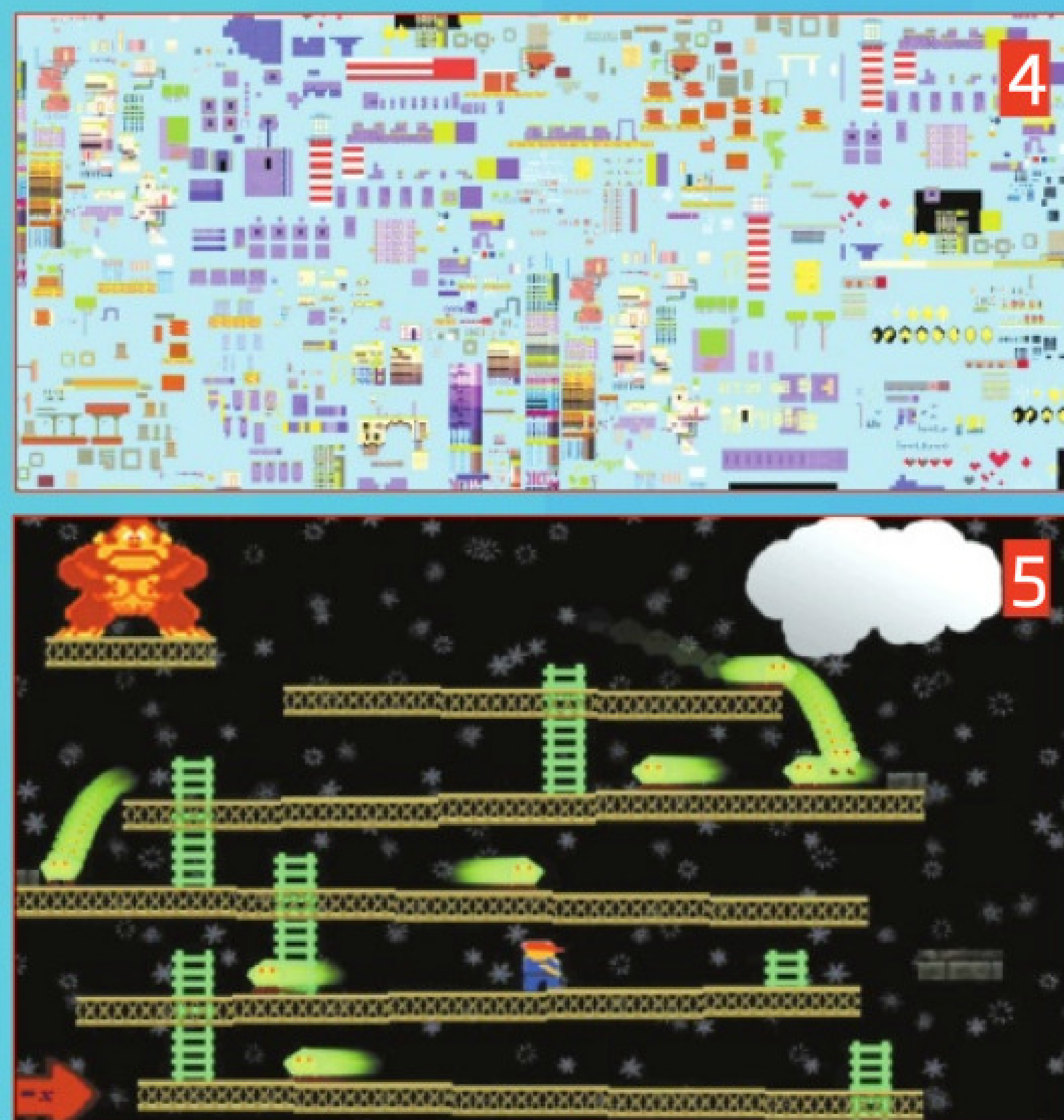
“我想要在定义电子游戏这件事上拥有发言权。”当Phil在开发《FEZ》时，曾有过这样的豪言壮语。但现实并没有因为他的雄心壮志而改变。《FEZ》在2007年就已公布，2008年的IGF曾将“杰出视觉艺术奖”颁给了《FEZ》，多家媒体对此进行报道，新颖的创意和漂亮的像素画面引起了很多关注。但在接下来的3年时间里，《FEZ》陷入了沉寂，杳无音讯，一度让人以为游戏已经停止了开发。玩家不断给Phil留言，询问开发进度：“什么时候我们才能玩到游戏？”无数的推测都在说“何时？”“何地”“如何？”或者干脆谩骂。这给了Phil很大压力：“我从没见到有人如此向Valve抱怨——好吧，事实上也有人抱怨Valve和《半衰期2——第三章》。但和《FEZ》完全没法比，那边有几百个人在制作诶！而我们只有两个人！”在镜头前，Phil毫不掩饰对网上那些催促者的不满，他爆粗口，竖中指，最后只能无奈地继续做下去。

“我想这就是你成为独立创作者的代价。”Phil说道：“作为一个别人眼中在做游戏的人，你就要大方地接受这些人身攻击。这并不是我在梦想成为独立制作者时所期待的。”如今《FEZ》已经发售，玩到的玩家会发现这款游戏非常复杂（并非体现在玩法上，而是游戏的整体结构，没有一款游戏能在2D和3D视角转换的谜题上深挖到这种地步）。这是一个非常高的标准，尤其是以Phil的第一款独立游戏而言，他直到后来才发现，第一次就做如此复杂的游戏是典型的错误。开始，Phil觉得这只需要一年就能开发完成，但事实上《FEZ》耗费了他不间断的5年时间。

当游戏做好

在很多人眼里，独立游戏开发者们仿佛是一群隐士，他们不为世俗烦恼，衣食无忧，向着自己崇高的目标前进，没有档期、股东和财务报表的压力。这是人们的习惯性看法，大概是因为“独立游戏”总与“商业游戏”对立所致。然而事实远非如此，从某种程度来说，独立游戏开发者比那些身处大型游戏开发公司的职员们更需要金钱。拒绝在大公司的羽翼下生存的后果就是自生自灭，将全部的希望寄托在自己





3.《时空幻境》的一周雏形版本和3年后的最终版，很多思路都是一模一样的
4.Phil很注重视觉，《FEZ》的一大亮点就是视觉表现，这里展示的只是《FEZ》的无数素材图之一
5.在《时空幻境》的雏形版本中，Jonathan Blow直接使用了其它游戏的素材，比如“大金刚”，这在初期是一个高效的方案

的作品上。在游戏成功之前，他们的生活远不如人们想象中有趣惬意，反而伴随着不为人知的辛酸。

在2005年的IGF上，Edmund McMillen的处女作《Gish》获得了最有分量的塞尤玛斯·麦克纳利奖。在随后的获奖感言阶段，Edmund利用这个机会在台上正式向自己的女友Danielle求婚，Danielle感动万分，欣然接受，全场欢声雷动。这无疑是一个大家喜闻乐见的结果，Edmund赢得荣誉，抱得佳人。但故事到这里还没结束，2005年，独立游戏的传播并不方便。当时没有现在的XBLA，没有PSN，就连Steam都未成气候。在这样一个小众圈子获得荣耀没有给Edmund带来多少实际好处。尽管日后Danielle一边在缝纫机下缝制《超级食肉男孩》的主角宣传公仔，一边对着镜头幸福地微笑："他是个很棒的老公，很了不起。"但镜头一转，我们就能看到McMillen夫妇租住的狭小公寓，游戏盒子与公仔布料局促地挤在一起。生活的压力和繁重的开发工作让Edmund无暇打点夫妻感情。他不止一次地听到妻子抱怨："我只看到你的背影。"两人每天都在同一间屋子里，却从没有好好坐下来看看对方。Danielle从小就想领养一只斯芬克斯猫，但他们的居住环境不允许她再带一只猫回来。她对说Edmund说，当游戏做好，然后他们搬家，她能否养一只猫。Edmund说："好。"

当游戏做好。

如果没能完成游戏，我会自杀，这就是我完成它的动机

至于Phil，他的遭遇值得再拍一部电影，充满了好莱坞般的大起大落。看着如今《FEZ》那漂亮的像素画面，你大概很难想到，Phil在开发《FEZ》之前并没有做过像素绘制工作。他在3年时间里不断学习，游戏被3次推倒重做。在这段时间里，他得到政府赞助资金，有了新办公室，然后父亲被诊断出白血病，被告知活不过几周，无奈接受正在临床实验的新疗法，奇迹般康复。紧接着父母离婚，女友离去，合作伙伴反目。他又回到原点，失去资金，身无分文，自己一个人打点公司一切的琐事，赌上自己的名声、事业。如果失败，就会迎来真正的Game Over。

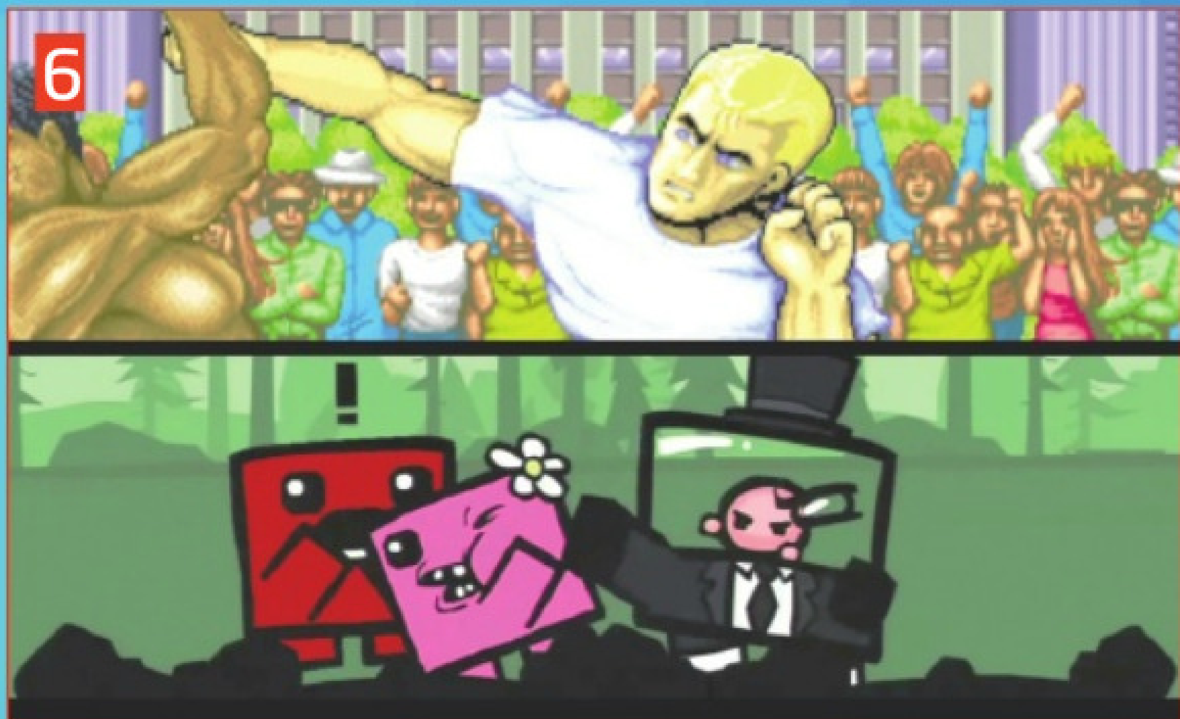
随着时间的推移，《FEZ》慢慢变得像Phil自己的投影。在这款游戏里，世界会变得不稳定，需要自我重组，然后重启。玩家需要拼凑宇宙的碎片，让它恢复稳定。而这两年，Phil的现实世界也在崩塌。此时距离《FEZ》的预定发售日期还有将近两年，Phil已经接近绝望边缘，唯一的希望就是《FEZ》。"如果没能完成游戏会怎样？"面对这样的疑问，Phil说：

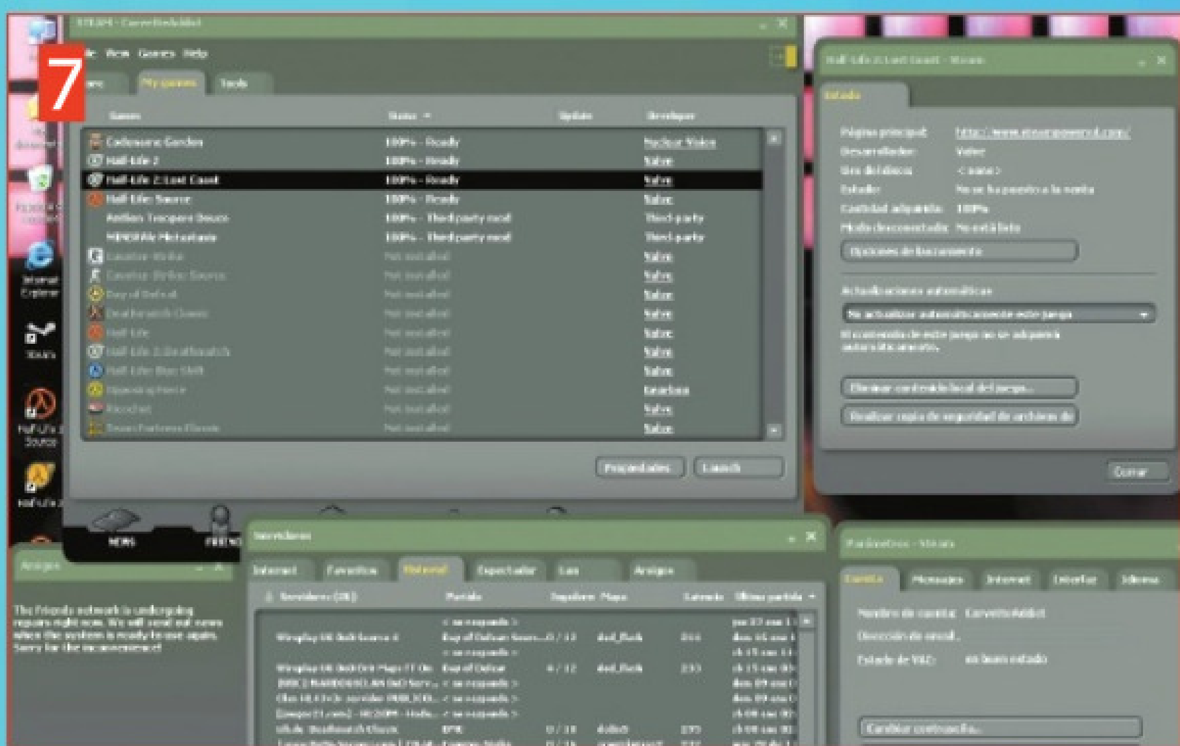
"我会自杀，这就是我完成它的动机。"

Phil说这番话时，距一场盛大的游戏展会还有5个月时间，Phil希望《FEZ》能顺利参展，这将是《FEZ》开发4年来首度亮相并提供试玩。

我已经牺牲的是……社交

转机出现了，Edmund他们接到他们微软制作人的电话（国外制作人通常只负责项目管理，抓进度和方向），被告知微软要举办一个名叫"游戏盛宴"（Game Feast）的XBLA游戏促销活动。如果《超级食肉男孩》想参加这个活动，Edmund和Tommy就必须在一个月之内将游戏完成。无论从哪方面来说，这款游戏距离完成还距离很远。但一旦错过这次机会，在第二年2月之前都没办法让游戏上架。这时他们都没钱了，这意味着，他们必须这么做。





6.Edmun发挥他与生俱来的搞怪天赋，在游戏里加入了很多恶搞经典作品的桥段
7.2005年的Steam还很不成熟

有至少5次，Edmund完全累倒，不想再继续做下去，却又无处可逃。和他远程合作的Tommy同样不轻松，Edmund甚至怕Tommy在工作中突然死掉，这个大男孩看上去远比Edmund瘦弱，他还患有糖尿病。

在镜头里，Tommy Refenes显得敏感、自尊，还有点神经质，语言和表情都极富感染力。最后一个月的突击工作占据了他全部的生活，他白天宅在家里写代码，半夜去快餐店就餐，没人喜欢这种生活状态，Tommy也不例外。他处于爆发的边缘，无处释放，只能诉说：

"我不出门，我不怎么和人交往，我也不会花钱，因为我根本没有钱，所以我不能出门。如果我去约会，我没有车可以接送别人，我也没办法请人吃饭。我牺牲的是……社交。如果你想有伟大的成就，就必须先放弃什么。"

此时距离《超级食肉男孩》正式发售还有3天。

现在它感觉起来太个人化了

Phil惴惴不安地赶到美国马萨诸塞州的波士顿，这里要举行一场玩家的盛会——PAX游戏展（Penny Arcade Expo）。经过4年漫长的等待，Phil不确定还有多少玩家记得《FEZ》，好在他终于带来了一个可玩的版本。与此同时，一层阴霾始终笼罩在Phil心头：由于与前合作伙伴恶劣的关系，Phil遇到了复杂的法律纠纷。理论上，他需要前合作伙伴的一个关键签名才能在PAX展出《FEZ》，否则会吃严重的官司。他印了看板，设计了展区，做了一个PAX专用

展示版本，但签名没有搞定，最终他可能什么都做不了，只能待在酒店。

直到PAX正式开展，Phil都没拿到他想要的签字。他决定孤注一掷，冒着被起诉的危险在PAX上展出。在会场，他紧张地看着别人玩他还没做完的《FEZ》，担心他们会卡在什么地方。独立游戏是开发者做给自己的游戏，此话不假。但在这个时候，Phil担心《FEZ》太个人化以至于玩家难以接受这款游戏。

Phil害怕的情况终于出现了，由于参展前一天晚上，他们修改了太多的东西，导致在PAX上发布的游戏版本极不稳定。第一个试玩者很快遭遇了严重Bug，卡在某个对话动弹不得。Phil在第一时间帮助对方重新载入了关卡。但很快，游戏完全崩溃了，一进游戏就马上卡死，完全不能玩。他不得不一次次重启游戏，一次次道歉："对不起浪费您的时间""您想玩的话可以重新开始"。对他来说，这是一场巨大的灾难。

真的很微妙，特别是相比那款我也会买的游戏

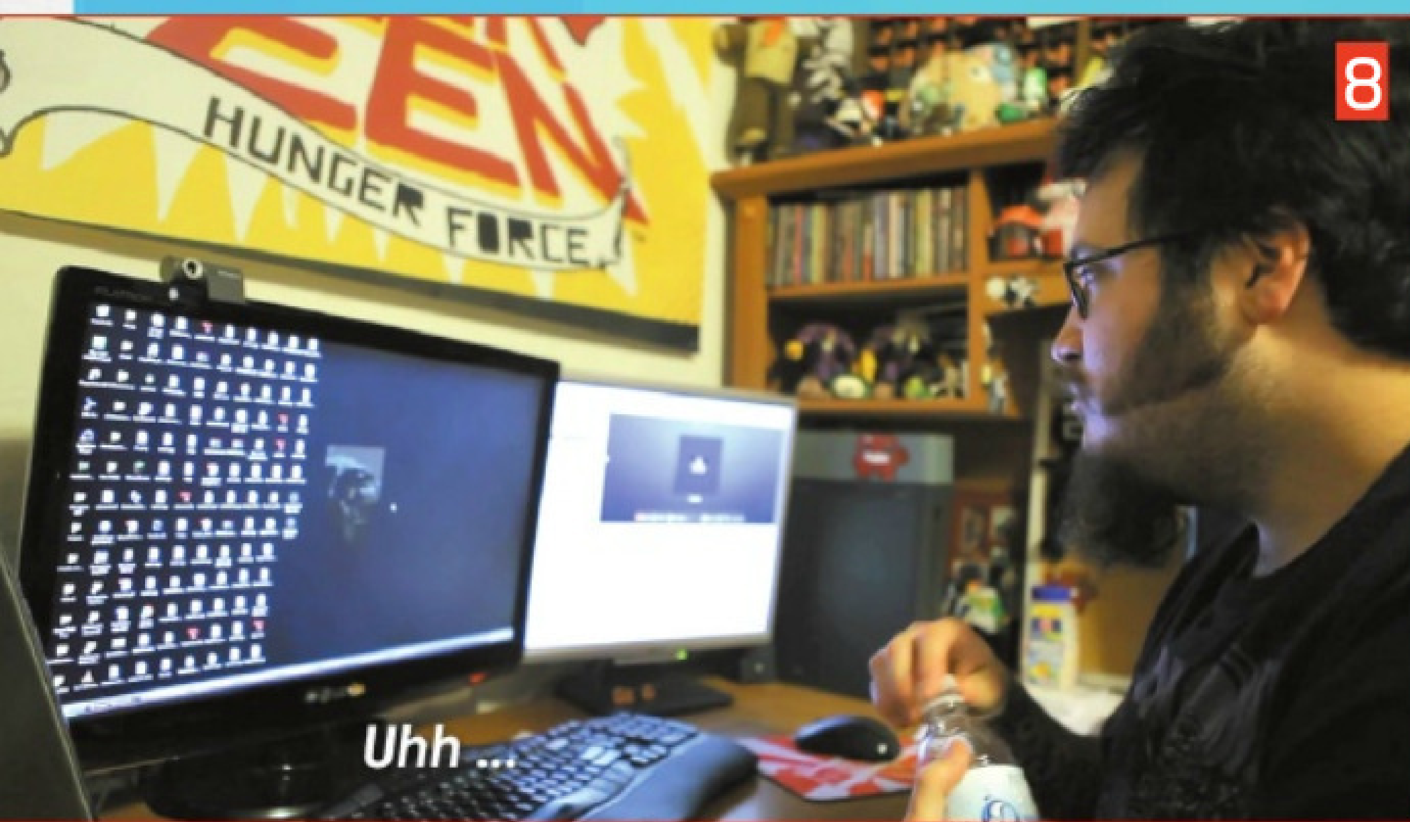
《超级食肉男孩》再有两天就会正式发售，媒体评分开始陆续公布，好评如排山倒海而来。四星半！90分！一系列高评价让Edmund高兴得合不拢嘴。《超级食肉男孩》与Edmund喜欢的另一款游戏《辐射——新维加斯》同一天发售，却在当时取得了几乎更好的评价。"这感觉非常微妙，"Edmund说道："真的很微妙，特别是相比那款我也会买的游戏。这实在太帅了。"

另一边的Tommy并没有像Edmund这般如释重负，他对那些媒体评分无动于衷。在他看来，只有获得玩家的认可，才算是真正的成功。在这两个月里，他连续做着无穷的工作，身心俱疲，最后的认证流程更是在折磨他脆弱的神经（XBLA游戏上架前要经过认证，以避免不合规范和过于低劣的游戏上架）。当他们将游戏送去认证程序，回应是："OK，两周内我们会通知你。"这简直要让Tommy抓狂，特别是自己回头再玩的时候，发现了一些问题，然后他会慌张地发邮件给制作人："天哪，游戏在欧洲主机上运行的时候没有显示出PEGI分级！这会有问题吗？"他就像送孩子上学的父母一样，什么都做不了，只能焦急地等待。直到制作人回复："哦，这没问题"，他心里的石头才能落地。这是一种很揪心的感觉，他们必须承担游戏成功或失败的全部后果，而他们已经无法承受失败。

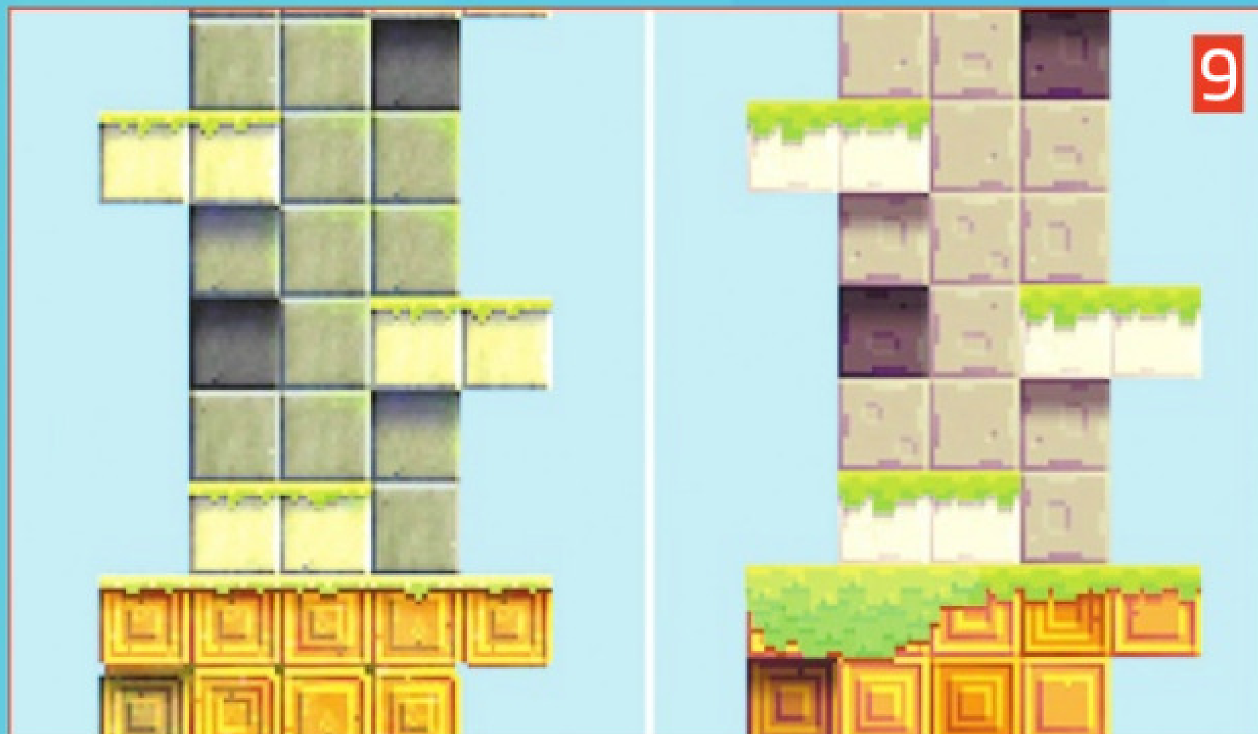
在经历过最初的喜悦后，Edmund也冷静了下来。他开始担心，即便《超级食肉男孩》获得了如此高的评价，它依然会失败。比如，前1000个玩家下载了游戏，然后遇到了存档错误，他们会在网上把这款游戏喷到死。但事已至此，多想无益，Edmund送出新闻稿，更新网站，更新博客，更新Facebook，睡觉，静待明天的正式发售日。

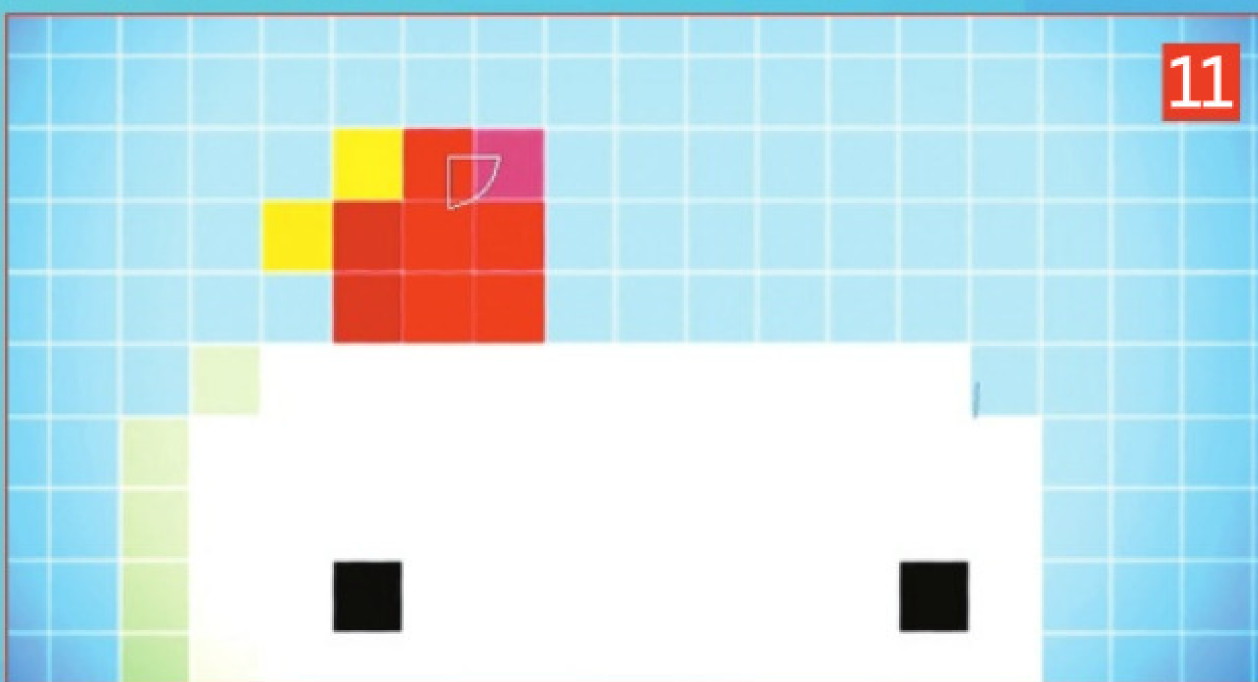
我改行当黑客算了

在《独立游戏大电影》整部影片中，有两个片段重复了两次。除了前面提到的Jonathan Blow的游戏哲理，影片以倒叙的形式，在一开头就聚焦到故事发生的7个月后。《超级食肉男孩》发售日，清晨，Tommy睡眼朦胧地醒来，第一件事就是寻找手柄，焦急地打开Xbox 360。他找遍整个Xbox Live，仍不见自己的游戏。《超级食肉男孩》压根没出现在"游戏盛宴"活动里。Tommy笼罩在无尽的绝望中：









8.Edmun工作时的状态
9.3次重做，每一次画面都有明显的进步
10.游戏发售前，Danielle做了很多食肉男孩的公仔
11.点阵绘制并不如我们想象中简单，需要极好的耐心







12.一个月的繁重工作压力，让Tommy变得非常憔悴，他还是带病之躯
13. Tommy一大早起床，打开Xbox 360寻找他们的游戏
14. Phil在PAX上观察正在玩《FEZ》的玩家反应
15.游戏遇到严重Bug，Phil不得不一次次像这样，蹲在地上重启游戏
16.不同年龄段的玩家都被《FEZ》简单的乐趣吸引

“在我们最重要的销售日，居然，没有任何地方特别提到我们……”“我知道在这种情况下，在我们的首卖日，我们的成绩将烂到不能再烂。”

如果这不是一部纪录片，从这个充满暗示的开头，你大概很容易就能猜到结局。整部影片在讲述独立游戏开发者的生存状态时，都笼罩在一片悲剧色彩中。他们付出太多，收获太少，与世俗抗争，被命运愚弄。但之所以说这是一部优秀的纪录片，是因为他在保证“记录”的前提下，又不失出人意料的戏剧性。

“Where is Meat Boy？！？！”Tommy徒劳地给微软发邮件，却如石沉大海。他们本该在Xbox Live首页有个版位，为了这个版位，Tommy和Edmund拼死拼活将游戏赶出来，现在突如其来的变故让他们完全不知所措。

Edmund甚至连销售状况都不会查看了，他强迫自己看电视，而不是打开Xbox 360，因为一旦那样他就会不断地刷游戏排行榜，而结果显而易见。同无数默默无闻的XBLA游戏一样，缺乏强有力的推荐栏位，第一天差不多卖出几百套，然后销量一路走低，最终淹没在游戏列表里。他们无法在Twitter上自豪地告诉玩家“你去游戏卖场就能马上看到”。而是得说明5个不同的步骤，一连串的方法，才能真正买到游戏。除了怪微软以外，他们什么事都做不了。

在游戏发售4小时后，广告还是没有上Xbox。Tommy万念俱灰，他觉得他再也不会跟微软合作了。“这太糟糕了，我连游戏都不想做了。”Tommy说，“我改行当黑客算了……才怪，我什么都不想做，我能当流浪汉么？”。

我希望我不在意别人的想法，事实上我做不到

《FEZ》已经近乎隐秘地开发了7年，当Phil在网上看到别人的评论与质疑时，他尝试与其它独立开发者一样，做自己的游戏，无视这些声音。但当他真正将《FEZ》送上PAX，与试玩者面对面交流，才发现自己有多么在意别人的看法——“你只需要一点点别人的认同。”

尽管在展示初期，游戏遇到了严重的Bug，但《FEZ》还是凭借着独特的魅力征服了不少试玩者。越来越多的人在《FEZ》展台前驻足，排起长队，涵盖了从小孩到老人的不同年龄阶段。无论网上有多少质疑，这一刻《FEZ》终于被真正的玩家认可。现场开始有媒体采访Phil，业内人士当面对Phil赞扬了《FEZ》的艺术风格。destructoid.com发布了《FEZ》的新宣传片，Phil很快收到引用通知，在两个小时之内，这部宣传片获得了11000个“赞”和209次转帖（虽然当他回到旅馆再次查看，发现系统出错，他们一个“赞”都没有）。仿佛是要给Phil一个惊喜般，此时《FEZ》最大的威胁也被消除了——他的前合作伙伴终于同意签字，彼此握手言和。

在影片中，Phil的故事就此告一段落。在现实中，他还需要差不多两年的努力才能迎来自己的曙光。《FEZ》定于2012年上半年发售，这次它没有延期。

过去10小时中，《超级食肉男孩》已经为我赚到超过我过去6年所赚的总和

《超级食肉男孩》终于出现在“游戏盛宴”里，在正式发售8小时后，这款游戏卖出了9500套。它以差不多每小时1000套的速度售出，在10小时内创造的收入超过Edmund过去6年收入的总和，首日销量是过去最好的XBLA游戏销量的两倍。Edmund的喜悦不光来自于物质层面，很快有人将玩游戏的视频上传到YouTube，亲眼看到别人玩这款游戏时发自内心的笑容，这比什么高分评价可要真实多了。与玩家的笑容对应的，是McMillen夫妇和Tommy的泪水。可以确定的是，《超级食肉男孩》取得了超出预期的成功，他们却几度落泪。这一切来得太不容易，尤其是Tommy一边听着Edmund那边传来的喜讯，一边在为自己注射胰岛素的时候。

当Tommy被Edmund问起听到喜讯的感觉时，Tommy的回答是：“我很高兴，我也很累，非常非常累。”两个月没日没夜的工作让Tommy没空“感到累”。这些压力如弹簧般积攒能量，在Tommy终于如释重负的时候返还给他，甚至盖过成功的喜悦。可以说，电影里的Tommy汇集了很多负面情绪，他是影片中出现的第一个人物，他咒骂，失望，游

走在暴走边缘，诉说着自己的不幸。但面对喜讯无动于衷的他，在Edmund的建议下观看玩家上传的游戏视频时，却露出了少有的笑容。这是很有感染力的一幕，独立游戏人的辛酸酸与伤痛，在此刻化为乌有。

尾声

在本片的后期制作时，也就是2012年年初，《超级食肉男孩》已经卖出了100万份。它是在2010年第四高分的Xbox 360游戏。Tommy还清了父母的债务。McMillen夫妇买了自己的房子，Edmund的妻子终于可以养一只心爱的斯芬克斯猫了。这对搭档已经开始着手下一款游戏，在不远的将来，Phil也将迎来属于自己的成功，Jonathan Blow依然不紧不慢地实现自己的游戏理念。下一款创纪录的独立游戏将出自哪里？让我们拭目以待。

那么，影片结束了，但独立游戏开发者的故事并没有结束。他们以“做自己的游戏”的态度，随着一系列商业平台进入市场，主流、小众碰撞，注定不会风平浪静——

一个时代的特点

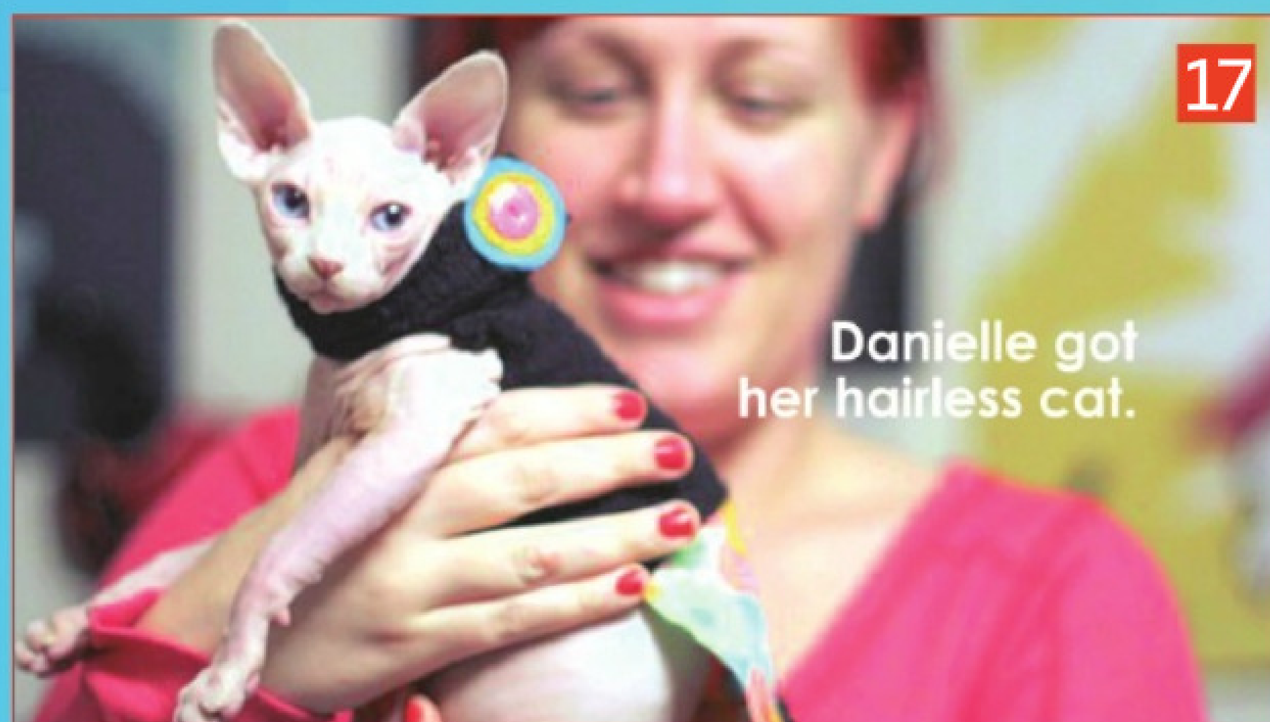
如果你足够细心，会发现《独立游戏大电影》的片头片尾都出现了一个手柄挂在电线上的画面。事实上不光在影片里，在影片封面乃至宣传海报上，都有这个手柄的身影。它不是我们现在熟悉的Xbox 360手柄，也不是PS系手柄，而是SFC手柄。

对国内玩家来说，这个手柄显得有些陌生。SFC在国外热卖的时候，正是FC开始在国内普及的时期，到了一般家庭能承受得起SFC的时候，PS又出现了，华丽的画面顿时让SFC变得不值一提。但在国外，SFC象征着一个质朴却又繁荣的游戏时代。从PS开始，游戏开始注重声、光、影的表现，从这个时代开始，游戏变得不那么像一个纯粹的Game，而是向互动娱乐载体的形式发展。在这之前的SFC则要纯粹的多，但又不至于像8位机那样机能贫乏，能表现出更多创作者的意图。若要为新老游戏划一条分界线，SFC便是老游戏最后，也是最辉煌的时代。

在影片中，Tommy带领记着参观他小时候的卧室，墙壁上贴满了老游戏的宣传画，其中大多数来自于SFC。影片的4位主角有一个共同特征，也是影片开头试图归纳的：很多独立游戏者都是第一批在电子游戏的伴随下成长起来的一代，生于上世纪70年代末，80年代初，对那个时代的游戏有着特殊的情感。这种情感为本片定了一种隐藏基调，虽然在影片里没有特别强调，但我们不难发现一个共同的特点——出现在影片里的所有独立游戏，都有一种浓浓的怀旧风。

无论是《时空幻境》《超级食肉男孩》还是《FEZ》，都属于2D横版游戏，它们有的偏向动作，有的偏向解谜，但大致都能归到这一类型里（《FEZ》严格意义上是一款3D游戏，但同一时间我们只能在其中一个2D平面活动），这是老游戏时代最常见的游戏类型。这个现象可以用很多动机来解释。从“独立游戏是做给自己的游戏”这个论调来看，最大的可能就是开发者自己从小最喜欢的就是这类游戏。在Tommy童年的卧室里，我们不难发现《洛克人X》《银河战士》这样的经典2D游戏。对于Tommy——也包括我自己，最容易接受的游戏形式就是2D横版游戏。这类游戏玩法直观，毫无上手难度，在当前的技术条件下也不难实现漂亮的画面。更重要的是，在人们对3D画面普遍审美疲劳的形势下，2D游戏更容易获得高评价。尽管一些被称为“神作”的游戏只是披了一层复古的外衣，玩法上并没有特别的亮点，比如《雷曼——起源》，但仍然有大量的玩家和媒体买账。

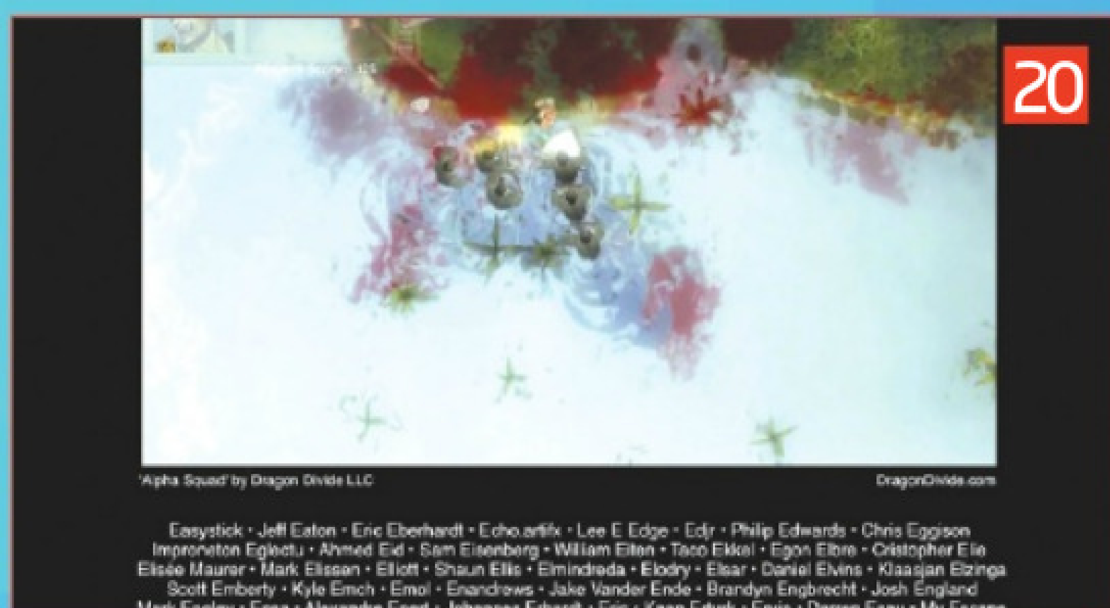
这是一个很难说清是好是坏的趋势，因为这些年游戏行业里一直有个比较“反动”的观点：向老游戏时代寻找灵感。在《独立游戏大电影》里，来自FC时代的“马里





17. Danielle有了属于自己的斯芬克斯猫
18. McMillen夫妇终于买了自己的房子
19. Jonathan的新作《Witness》，艺术风格依然强烈
20.影片在拍摄阶段记录了远不止3款独立游戏，一部分没有收录在电影里的游戏影像出现在了最后的鸣谢字幕里











21.连马里奥吃了蘑菇都能得到新能力，但在《超级食肉男孩》里，“毫无长进”的主角加上关卡设计就能给人很大乐趣了
22. Jonathan用线条来解释他的关卡设计思路
23.这个SFC手柄在封面、海报甚至影片里多次出现

奥”“塞尔达”画面多次出现，现实生活中也有很多一提起老游戏就眉飞色舞，认为过去才是游戏性巅峰的玩家。事实上过去与现在并没有高下之分，它们只是不同的两个时代，而时代一直在大步前行。在这个时代里缅怀上一个时代，无视丰富的交互形式，执着于古老的游戏方式，最后仍能卖出上百万套。这并不是这个时代出了问题，而是恰恰说明这个时代的多元化，这个产业的巨大，大到有足够的长尾效应让一些另辟蹊径的小团队好好活下去，而在上一个时代，他们不会有存活的土壤。

当然，我并不是在否定这些游戏，它们的素质非常，非常高。我不知导演是否是有意而为之，《时空幻境》《超级食肉男孩》《FEZ》恰好有一个共同的特点——玩家的全部乐趣都来自于关卡设计。你很难在商业游戏里看到仅凭关卡设计就能牢牢吸引住玩家的作品了，它们加了太多的佐料，以确保玩家不会在短时间腻味。最简单佐料便是“角色成长”，你会逐渐学习新技能，获得新武器。但在这3款游戏里，主角不会有任何成长，你从教学学到的东西就是你的全部能力。之后的流程将这些基本元素延伸，给你持续的乐趣。这种返璞归真的设定需要非常高的关卡设计能力才能保证玩家的新鲜感，是一种可贵的品质。

独立游戏与商业平台

《粘粘世界》（World of Goo）的开发者Ron Carmel曾将独立游戏的兴盛归功于数字发行平台：“让这件事实现的主要原因是数字发行的兴起。过去零售商有很大的权利，控制着每间游戏制作公司，因为那是销售游戏的唯一渠道。没人愿意用数字的方式销售游戏，因为那会惹到沃尔玛，然后把他们的东西下架，那就没戏唱了。但是Valve改变了这种状况，他们推出了Steam，他们跟零售商毫无瓜葛。在这之后，每个人都要说：‘哇，我们要和它竞争’。这就带来了一股潮流。像XBLA、PSN，然后WiiWare也跟上来了。”

事实的确是这样的，没有这些数字发行平台，独立制作人很难获得实际回报。但随着越来越多的独立制作者涌入，数字平台与独立开发者之间也出现了难以调和的矛盾。

在今年早些时候，《FEZ》正式在XBLA发售，下载量很快突破10万大关，获得玩家和媒体一致好评时。但此时一个事件却把Phil卷进了风口浪尖。6月底，Phil在XBLA上发布了一个《FEZ》的补丁，用来修复Bug，改善游戏体验。很快有一部分打了该补丁的用户反映这个补丁会损坏他们的存档。Phil表示受影响用户“不足1%”，即便如此，微软在收到问题报告后还是很快撤下了这个补丁。按照正常发展，Phil应该修复这个Bug并重新发布补丁。但一个月后，这个补丁又重新上架了。对此，游戏制作组的官方博客这样解释：

“如果修复这个补丁的话，微软会向我们要价几万美元，而这个Bug只会影响游戏中非常少的一部分玩家（在补丁之前购买游戏的玩家）。”

发生这次事件的原因是因为微软在合同中规定，只有第一次补丁是免费认证的，如果要发布更多补丁，就要支付昂贵的认证费用。显然Phil将这次事件归咎于微软绑架开发者的定价策略上，并认为微软的政策会扼杀独立游戏开发者的创意。表面上看，微软似乎的确不应该为补丁收钱。但仔细想想，微软此举很可能是为了强制开发者提高游戏水准，以避免XBLA游戏的水准被草率的半成品拉低，同时也避免游戏主机重蹈PC游戏补丁过于频繁和随意的状况。Phil和他的制作组已经受到不少玩家和开发者指责：如果不愿承担合同中的费用，为什么不在第一次修复中就认真修复呢？无论独立制作者以怎样的心态和精神开发游戏，一旦开始面对消费者，总该保持敬业的态度。

与XBLA上的风波相比，PC这边之前倒是一如既往保持“开放”特色。之前Steam就打算让开发者的补丁绕过Valve的认证直接发布。对游戏开发者来说，这无疑是一个好消息。但对玩家来说呢？你喜欢哪个？

《独立游戏大电影》幕后的故事

独立游戏记录者

■本节执笔 小象咪咪

一次GDC引起的交集

2009年春，美国旧金山。

游戏开发者大会（GDC）的现场人声鼎沸，此刻独立游戏峰会正在举行。许多知名的独立游戏制作者纷纷上台，一一讲述独自开发游戏的心路历程。这些台上的制作者，不仅是在分享游戏，更是在分享自己的人生。面对这些可爱、风趣又坚强的游戏人，在座的听众反响热烈。而在台下的人群中，一名男子对身边同行的女伴轻声说道："我们可以拍他们。"

这两个人，男的叫James Swirsky，女的叫Lisanne Pajot。他们既不是美国人，也不是游戏开发者。他们是来自加拿大温尼伯的独立影视制作人，此前只合作过几部广告。他们来到旧金山的目的，是寻找两人第一部电影的故事素材。在独立游戏峰会上，他们找到了想要的东西——记录这些独立游戏制作者的生活。

James本身就有着和电子游戏解不开的缘分。当他还是孩子的时候，他就迷恋上了电子游戏。自从家里搬进一台个人电脑Commodore 64（苹果子公司康懋达出品）后，他的生活中就充满了游戏。像很多那个年代的年轻人一样，电子游戏直接影响了他的职业选择。后来James选择进入EA加拿大分部，以测试员的身份开始了自己的职业道路。时至今日，他依旧保持着EA加拿大分部的一项纪录——在单个项目中发现最多的Bug。然而没过多久，James突然离开了游戏业，转而投向另一个全新的领域——影视制作。他不再制作游戏，而是玩起了影像，不出数年便小有成就，电子游戏也渐渐淡出了他的生活。2004年，他终于有了自己的影视制作公司——BlinkWorks，专门制作短片、纪录片和广告。新公司开张4年后，Lisanne进入了他的公司。

相比拥有测试员经历的James，Lisanne的人生几乎和电子游戏无缘。在进入James的公司前，她一直都是加拿大广播集团的编导和制片，主要负责生活时尚类的节目。2008年，Lisanne成了BlinkWorks的合伙人，与James一起制作影视节目。直到2009年的GDC大会，她的人生才第一次与电子游戏有了交集。

因为受到峰会上那些独立游戏制作者的鼓舞，James和Lisanne决定将镜头对准他们，开始记录他们的生活和情感世界。从一开始，James就没有打算把这做成一部真正的电影，他们只是尝试着找一些游戏开发者，拍摄一些影像，看看这些东西将来是否能够派上用场。James和Lisanne不知道这些东西最终会变成什么模样，直到他们听到Edmund McMillan的感人故事。

300小时的精华

Edmund是独立游戏制作组——肉肉组（Team Meat）的两名成员之一，当时他正在制作他生涯中最大的一个游戏——《超级食肉男孩》。Edmund对着镜头讲述了他上一个游戏《Aether》背后的故事。他在小的时候是个不受同学和老师欢迎的孩子，因为他总是在纸上画各种恐怖的怪物。尽管周围的人都不喜欢他，但Edmund的祖母一直



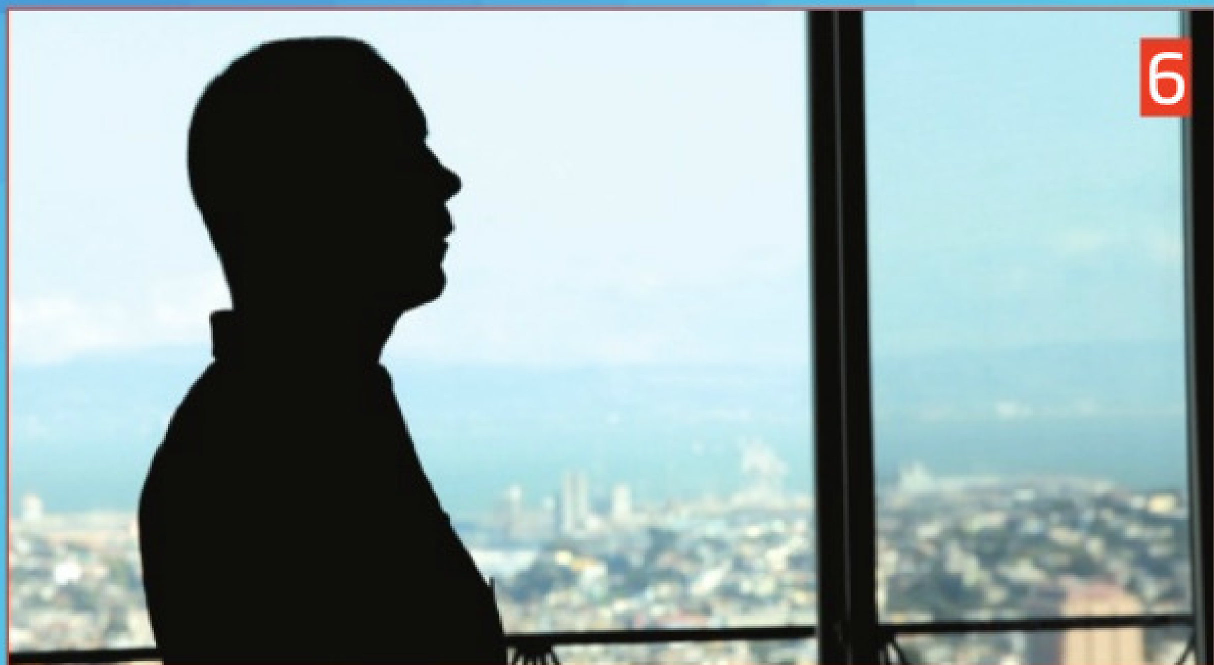








1.《独立游戏大电影》的两位拍摄者在日舞影展的颁奖现场
2.Edmund关于《Aether》的故事打动了James他们，促成了影片的诞生
3.影片的放映会吸引了大批观众，因为人太多，所以有人不得不坐在过道里看完电影
4.肉肉组和Phil参加了影片的放映会，地点就在Edmund的家乡圣克鲁斯
5.看着他们手握摇杆那一脸的专注，你恐怕不会想到左边的Lisanne几乎没接触过游戏









6.影片主角之一的Jonathan仿佛总带着强烈的孤独感
7.影片中的3位主角齐聚一堂——肉肉组和Phil
8.James和Lisanne既是合伙人，也是朋友
9.影片中的Phil是个容易激动的家伙，这也给他带来了无尽的烦恼

持着他，并且告诉他：“你将来一定会有所成就。”长大后，Edmund受外甥女的启发，打算制作一款能够表达儿时所想的游戏，这就是《Aether》。就在游戏完成后不久，Edmund的祖母离开了他。在祖母的遗物中，Edmund找到一个小盒子，里面珍藏着他小时候画的那些怪物。在一张画中，一个长着翅膀的男孩飞在空中，而这正是《Aether》所表达的意境……

在听完这段故事后，James和Lisanne情不自禁地看着对方，异口同声叫道：“我的天呐，这就是一部电影啊！”从这一刻开始，两人突然找到了前进的方向。他们迫切地想要找到更多的独立游戏制作者，挖掘出更多像这样的美丽故事，用镜头将他们记录下来。这将是一部杰出的电影，一部优秀的纪录片。

James和Lisanne开始寻找更多的拍摄素材。他们几乎找遍了北美知名的独立游戏制作者，将他们的生活记录下来。结果也相当令人满意。他们走得越远，和这些人接触得越久，找到的故事就越多，虽然这期间的过程并不容易。自始至终，整部影片的创作者就只有James和Lisanne两个人。他们自己扛摄像机，找合适的机位，剪辑素材……经过数年的拍摄，他们收集到整整300小时的影像素材。面对如此庞大的资源，两人必须将其浓缩到100分钟的影片中，如何取舍成了大问题。

在这300多小时的素材中，记录着形形色色的独立游戏制作者。James和Lisanne最终选择了3个项目的4个人作为电影的主角。他们分别是《时空幻境》的制作者Jonathan Blow、肉肉二人组Edmund McMillen和Tommy Refenes，以及《FEZ》的创造者Phil Fish。之所以选择他们，James有自己的解释：《时空幻境》《超级食肉男孩》《FEZ》以及它们的制作者，分别代表了独立游戏发展的3个阶段——过去、现在及未来。

2008年不仅是Lisanne与James开始合作的年份，同时也是独立游戏的分水岭。在这一年，《时空幻境》在XBLA上打破了多项独立游戏的销售记录，并成为史上获得评价最高的游戏之一，让人看到了独立游戏蕴藏的巨大潜能。一两个人，就能创造出游戏性不亚于上千人开发的3A游戏的杰作。当James他们开始将镜头对准Jonathan的时候，他已经是独立游戏界的传奇。尽管获得了巨大的成功，但Jonathan的身上依旧有着困惑和不满足，这也是为什么James和Lisanne觉得他有故事的原因。他孤寂的内心世界与玩家所想的格格不入，面对如潮的好评，他却为无人读懂他的心境而感到悲伤。而这些，都被记录在影像中。

Edmund是最初打动James和Lisanne的独立游戏开发者，同时他们也发现肉肉组的另一人Tommy同样有着极佳的故事素材。一个不能融入社会生活的程序员，穷困潦倒，一无所有，还身患糖尿病，却希望能够靠自己创造的疯狂游戏为父母还清房子的贷款。Tommy身上所背负的故事，已经可以被好莱坞直接借用了。James和Lisanne的摄影机，伴随着肉肉组的两人，一起走过《超级食肉男孩》的开发历程。事实上随着时间的推移，Lisanne他们已经脱离了单纯的拍摄者身份，而是进入了拍摄对象的生活，成为他们中的一份子。于是我们可以看到，影片的镜头伴随了《超级食肉男孩》开发过程中的每一个重要时刻，包括开发者们的日常生活、他们的困难、他们的努力、以及他们最后的成功。

到电影最终完成的时候，《FEZ》还在开发中。这个当初凭借演示片段获得大奖的独立游戏，在过去的4年中销声匿迹。而游戏的创造者Phil还有更大的麻烦。他缓慢的开









10.看着玩家上传的视频，Tommy露出了难得的笑容
11.本片的音乐由音乐人Jim Guthrie完成，他从未与James他们见过面
12.《FEZ》的复杂程度超出了Phil的预计
13.无论先前经过了怎样的曲折坎坷，一个不能否认的结果是，《超级食肉男孩》成为了2010年"游戏盛宴"最耀眼的明星

发进度在网上饱受批评。而合伙人的撤资使得他甚至没有钱维持生活。当James和Lisanne找到Phil的时候，他沮丧得几乎快要放弃了这款游戏了。相比影片中另外3人，Phil所展现出的似乎一直都是令人沮丧的一面。失败，对于独立游戏制作者而言，是不容回避的课题。他们的生活全部指望在游戏上，如果失败了，那可能就意味着数年的努力将一无所获。Lisanne觉得Phil是个非常有趣的拍摄对象。虽然他现在看上去很沮丧，但他曾经那么风光，那时人们都在谈论他的游戏。如果继续跟踪下去，情节可能会以意想不到的形式展开。James将Phil的故事，称为"最悲伤的励志电影"。所幸的是，在纪录片上映后不久，《FEZ》如期发售，同时获得了媒体的极高评价，为影片平添了很多戏剧性。

功成名就的Jonathan、等待游戏上架的肉肉组，以及为能否完成游戏而苦恼的Phil，最终成了3个象征符号，在影片中代表着独立游戏的3种状态。被James和Lisanne剪掉的那些独立游戏影像没有完全消失，它们出现在影片最后的字幕上，默默地向观众展示游戏世界的一角。在影片中有着许多记录城市生活的空镜头，对此James解释是为了告诉那些独立游戏的制作者，在他们的电子世界之外，还有一个更精彩、更真实的世界，这正是他们所失去的。

值得一提的是，就如电影里描述的那些独立游戏，作为独立电影，本片在制作过程中亦遇到过资金问题。James和Lisanne通过Kickstarter开放融资平台筹集资金，他们是幸运的，在2010年7月，他们想筹集15000美元，结果297个资助者共资助了23341美元。到了2011年，他们为了后期制作需要融资35000美元，这次1596个资助者给了他们71335美元。在这些热心群众的帮助下，影片的素质最终超过了预期，以更加完美的姿态面世。

2012年1月，《独立游戏大电影》在圣丹斯电影节上亮相，立刻吸引了观众的注意。这部电影讲述的不仅仅是电子游戏，它聚焦的是一群有着独特生活状态的人，他们的故事一样可以打动普通人，无论他是否玩过游戏，当然那些想走上独立开发道路的人也可以通过它来一窥业界佼佼者的生活。James和Lisanne就像两个历史的记录者一样，将一群生活在游戏背后的人们，永远地定格在银幕之上。影片中的Jonathan曾说，独立游戏是带着棱角的作品。James和Lisanne用影像告诉人们，这些棱角，正是一个人的真实写照。P

民间独立游戏之道

■本节执笔 franniss

本文的作者是百度GameMaker吧的吧主，GameMaker是一款通用性非常高的2D游戏开发工具，在独立游戏领域亦有很广泛的应用。理论上，GameMaker是最适合民间创作的工具，功能强大，历史悠久，价格便宜，入门简单，在国外的定位是8岁可学。此前的版本在兼容亚洲字符上有一些问题，现在也已经得到解决。但在它国内接受程度很有限，知名度和流行度远不如日本的RPG Maker。后者易用性更高——但本质就是改模版，替换素材，功能有限。RPG Maker的流行让不少民间接触游戏开发的初学者习惯于“伸手”，导致更加正统的开发工具反而推广不开。加之GameMaker使用过程中需要高中以上的英文水平，“汉化”对其推广无济于事，进一步限制了国内GameMaker使用者的数量。

franniss从接触GameMaker以来，一直致力于发掘工具的潜在应用价值与领域，并辅导一些具备英语能力的学生制作自己的作品，见证无数人进入这个领域又离开，对国内的独立游戏开发有着自己的见解。

游戏开发者群体的形成

关于独立游戏，笔者有不一样的话题要说，先从民间独立游戏的成因说起。

玩家们在各自的圈子里，总能遇到一些小巧精悍的游戏。首先，他们会发觉，这些游戏容量都很小，硬盘吃的下，有点兴趣，不妨试试看？其次，在内容方面，相较大厂商业游戏，总有清新之感，再想到它才XX MB大，可能激起一阵虚幻又真实的幸福感。再有被作者打动的人，发觉设计此游戏的幕后英雄，往往是“独立游戏制作人XX”“一个仅有X人的团队”。一个纯粹的，或偶尔踏入此道的独立游戏玩家，经过“麻雀虽小五脏俱全”“好玩胜过大厂”“作者疑似天才”认识的三部曲，就应该得到满足了。接下来，可能去找商业大作换换口味，也可能找下一个类似的游戏重复这三部曲。恰如网友关注一个热门网络事件，经过愤怒、争议、辟谣，人们就该迎接下一个热门网络事件……

然而，总有一些人，原本是玩家，现在经过这类游戏的洗礼，开始向往着跳出这种轮回。他们好奇这个制作人到底是不是天才，自己有没有可能从玩家孵化为制作人呢？如果可能性不是很小，道路不是特别坎坷，为什么不加以尝试，制作一款游戏呢？要为这种活跃的思想提供解决方案，我们应当谈谈怎样开始尝试。

一些常见的误区

影响玩家尝试的元素有很多，据笔者统计，如果没有找到合适的设计路线，哪怕有高于常人的决心，玩家最多也只

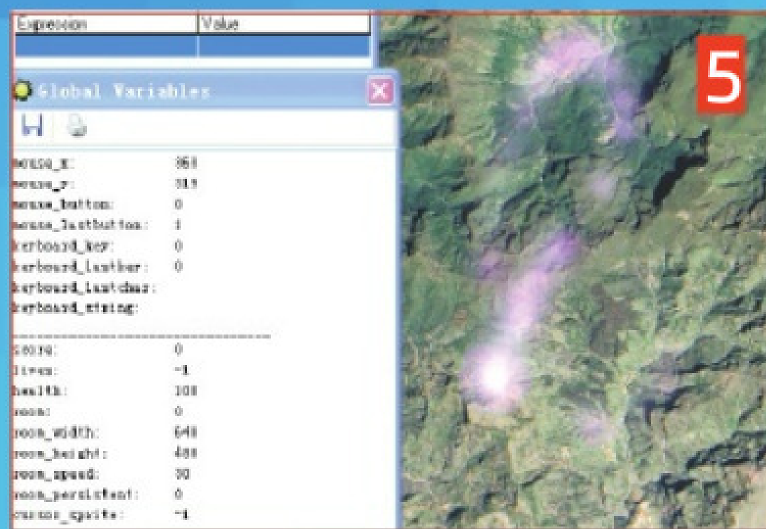
1.《幻想少女大战·妖》是近年来制作最精良的东方二次同人游戏之一
2.用GameMaker开发的《Spelunky》，著名独立游戏《Aquaria》制作成员之一的作品
3.美少女拼图游戏示例，也是用GameMaker开发的
4.2008年首屈一指的独立游戏《Iji》也是GameMaker开发的

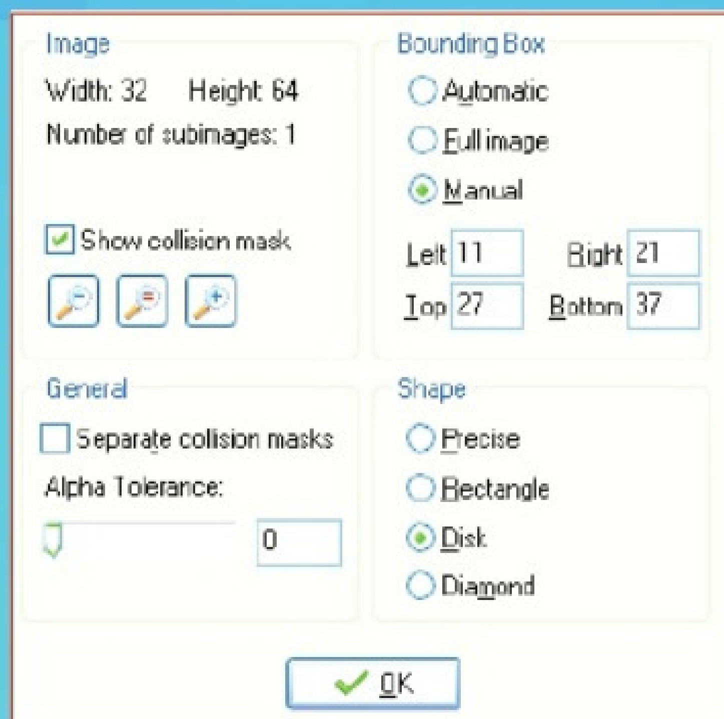


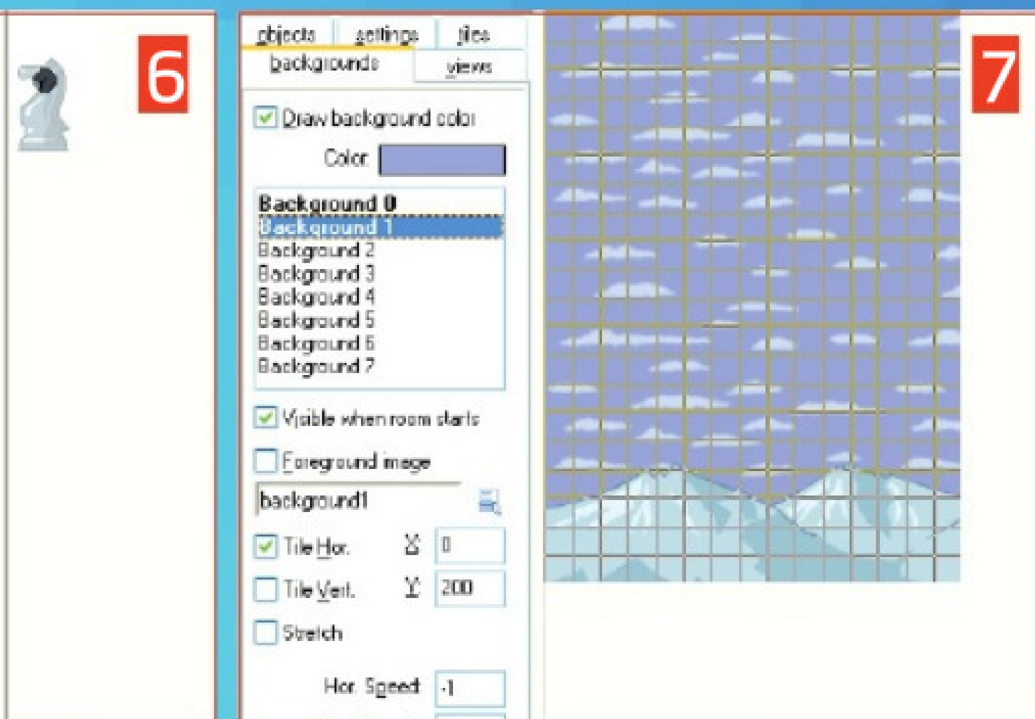












5.GameMaker界面：用Debug模式运行，更易调试错误
6.GameMaker界面：调整图片的碰撞块大小
7.GameMaker界面：多层卷轴背景

能坚持两个礼拜。至于这小半个月能学到什么，其实大多是盲目的摸索和一些失败的经验。还有些想法是“哲学方面的思考”：我为什么要做电子小说，而不是文学创作？文学创作有更好的市场，而且我不会画动漫人物。

关于“怎样开始尝试”，笔者考虑过很多方面，以下是一些常见的误区。

我们往往对“天才”要求太低，却捧得极高——假如现在有“麻雀虽小五脏俱全”“好玩胜过大厂”“作者疑似天才”的游戏横空出世，笔者首先会认为，这是多年以前PC或SFC等游戏机上被淡忘的经典游戏，加入了新鲜佐料，批上了一套炫丽的时装。如果你解决了编程问题，会发觉这不是天才，而是营销知识。

我们的学习方向被极端化了——你应该固守玩家的立场，不应该为了做游戏，就去游戏公司上班。你应该用快速开发工具，而不是直接学习比较底层的语言或高级语言。时间啊，时间。在想法尚未被时间磨灭之前，总得做出个什么，这样才能甩掉思想包袱，与时间成本矛盾的东西都该在第一时间放弃。

之所以造成这种结果，归根结底，是因为这方面的科普资料太贫乏了，80%以上资料都是出自“从业者”。他们也不可尽信，因为他们与玩家最显著的区别是，他们已经不需要固守玩家立场了。而且他们往往代表了独立游戏制作的反方向——有最大商业价值的游戏，往往削减了单个玩家的游戏体验，这实质是个经济学领域的命题。

道金斯的名著《Unweaving the Rainbow-Science, Delusion and the Appetite for Wonder》提出过一个问题：当我们尚未被科普，会发现彩虹是神秘美好的；当我们知道彩虹形成的科学原理后，彩虹还会那么神秘美好？此过程中我们是否丧失了什么呢？道金斯告诉我们，虽然破灭了旧成见，但运用起新知识，可展望的前景会更为美好。对于科学对社会进步的正面意义而言，我们应该认同道金斯的著作主要观点。但设计独立游戏又有点不一样。到底哪儿不一样？

文化的软实力

长久以来，民间游戏玩家不断发出一个普遍的呼声：“我喜欢的游戏都出自外国，什么时候中国单机可以到世界范围出风头？”靠游戏厂商的努力是有限度的，其中一部分担子，其实落在了那些开始尝试设计游戏的玩家肩头。

这些尝试的归宿到底是什么？笔者认为，它恰恰是国家的软实力——从国家的文化和理念来获得影响力的能力。前文中，设计独立游戏，与科学技术的取向“有点不一样”在于，民间的独立游戏制作人，主要目的是应当去创造文化，创造理念，获得影响力。

我们不需要特别好的游戏素材——民间画图高手很容易商业化和职业化，不适合强求他们为独立游戏出力。解决的方法应该是自己随便画画，有自己特定风格就好。艺术就是犯下自己才能犯的错，这里没有一个定规，放心大胆去做。

我们不需要过度关注调整数值——这是大规模的商业游戏给我们带来的一种印象，关于平衡性的理念。因其玩家以千万计，每次发布补丁，调整数值都令玩家喜忧参半。很多怀有设计想法的玩家，把这个当成了游戏的重要部分：圈起一群热爱我游戏的人，让他们为我的改动斤斤计较。也许影响力已经不是问题的时候可以尝试，在自己没有品牌的时候，更应该看重的是文化与理念。

我们不能把编程当成做游戏——这又是一大误区。设计游戏“首先会编程”不等于“主要是编程”。实际上，不但不等于，而且不重要。只要你选择快速开发工具，就能涵盖大量游戏类型的制作。比如GameMaker，你甚至可以用它来开发在Steam和App Store上销售的游戏。基本掌握这些工具后，你就应该专注致力于树立一种文化品牌。也许《我的世界》一类的作品以绝对的编程思想征服了我们，但不应该去复制——我们民间尚未经过科学革命，缺乏这种游戏滋生的土壤。应该看重东方特有的、有待拯救的文化，试图以文艺手法，展现给世界。民间题材与地方文化联系在一起，是最好的选择。

作为一种在宣传上落后的游戏文化，民间对中国题材进行创作，究竟该吸取来自哪方面的经验？

欧美在左，日式在右

在今年3月举行的GDC上，最佳独立游戏是一款平台游戏《FEZ》，但它的开发者Phil在面对日本游戏媒体时的言论引起了争议：“你们国家（日本）的游戏太XX糟糕了，绝大多数都是垃圾！”甚至《时空幻境》的主创Jonathan Blow也表示了赞同：“日本游戏是一堆缺乏创意的渣滓。”倘若你看了前面介绍的《独立游戏大电影》，你大概很难想象这种狭隘的言论会出自他们之口。

表面上，现在欧美游戏稳稳压过日本一头，但也应看到日式游戏制作人付出了不被大众所知的一面。《FEZ》最常见的开启宝箱效果，恐怕就参考了“塞尔达传说”系列。而《FEZ》的主要特色，通过转动将2D与3D结合，很难不

人想到《纸片马里奥》。我们如果不接触日式游戏，可能会把欧美制作人的发言当真理，实际上它也是偏颇的。但开阔了视野后，民间独立游戏人却面临一种形势：欧美在左，日式在右。在这里笔者构思了几个命题并提出简单的建议：

我们要不要萌系角色——从这点上看，日式有美少女，欧美有卡通风格的动物形象，作为角色品牌，都有不错的软实力加成。笔者认为，独立游戏需要吸取这点。角色塑造，往往是你低成本游戏设计中仅有的几个能捕捉到的灵魂。但要注意，不要随便以一个成功主角为基础开发一款新游戏。人们喜欢这个角色，往往是放在原游戏背景里去体会的。

我们要不要繁复的特效——从这点看，日式偏向招式的夸张与塑造，欧美会着重于渲染场景的震撼上。对独立游戏来说，绝对需要一两个华丽的特效放在常用的技能上，对感受是一种良好的加成。但发展为《超级机器人大战》那样一招播片一分钟，成本上就居高不下了，要讲求适度。

我们不要虚拟现实——从这点看，日式偏向把玩家引到另一个世界——“二次元世界”，这更容易卖周边。欧美题材则始终偏离不了改编影视这个需求，拟真度高，角色好扮演。笔者要告诉民间独立游戏制作人的是，无论哪个都不适合国内现状。不是成本高，就是技术要求高，非常不实际。我们最实际的题材是，关注居住范围周边的地方性题材，以地方文化自成一界。

能不能成为民间软实力，关键还在一点：个人英雄与大众接受题材的关系。

何种个人英雄

“东方Project”同人射击游戏系列的作者掌管了游戏内的大多数工作，包括程序、美工、角色设计等。这让很多青少年创作者坚定了自由创作的信心，向往文化意义上的个人英雄，即独立游戏创作者。

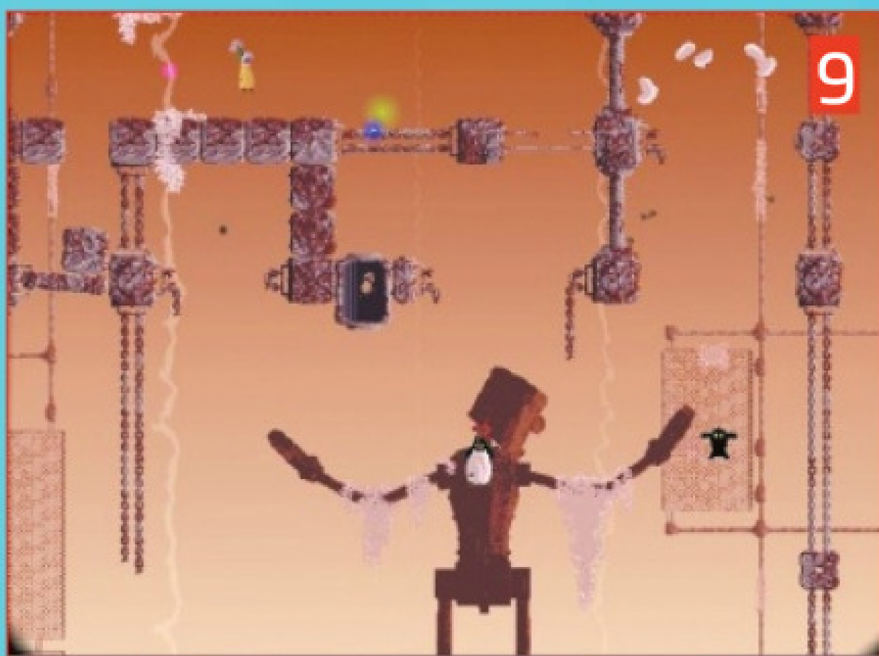
文化方向是提高软实力的正确方向。然而，这样的“个人英雄”是怎么脱颖而出的？归根结底，他有业内背景，而且是在个人或小团队同人作品较为普遍，形成了固定市场的前提下，才得以脱颖而出。这一点民间创作者考虑的很少，同人制作界往往在效仿表面，却没有效仿原作者对本土市场的理解。笔者认为，在玩家开始尝试设计游戏时，就该想好自己要做哪种个人英雄。

做一个将特定要素完美呈现的英雄——对于无法面面俱到的项目，民间独立游戏制作人只要把一个游戏要素做到比较完美的地步，就能比较有效地换来类似“原来XX还可以这样”的赞叹。要素为君，其余为臣。这样的策略，针对的是在设计比较全面的大型商业游戏里，玩家习惯哪个要素都玩玩，哪个都玩不深、玩不长的现状。“一招鲜”是被主流设计回避的，但在民间创作中，如果“一招鲜”运用得当，能够有效树立品牌。

做彻底激发怀旧主义的英雄——民间独立游戏，一旦有了怀旧元素，就有了群众基础。毕竟过去总是被记忆美化，更重要的一点是，过去的游戏的架构很简单，很有力度。顺着这种直觉创作下去，可见一片坦途。然而这种策略并非十全十美。这种民间独立游戏制作人，如果不能把共鸣送出国门，就会走向封闭。要点在于怎样把怀旧元素，展现的如同人类共识，展现为“永恒且逝去不可追回的美”。

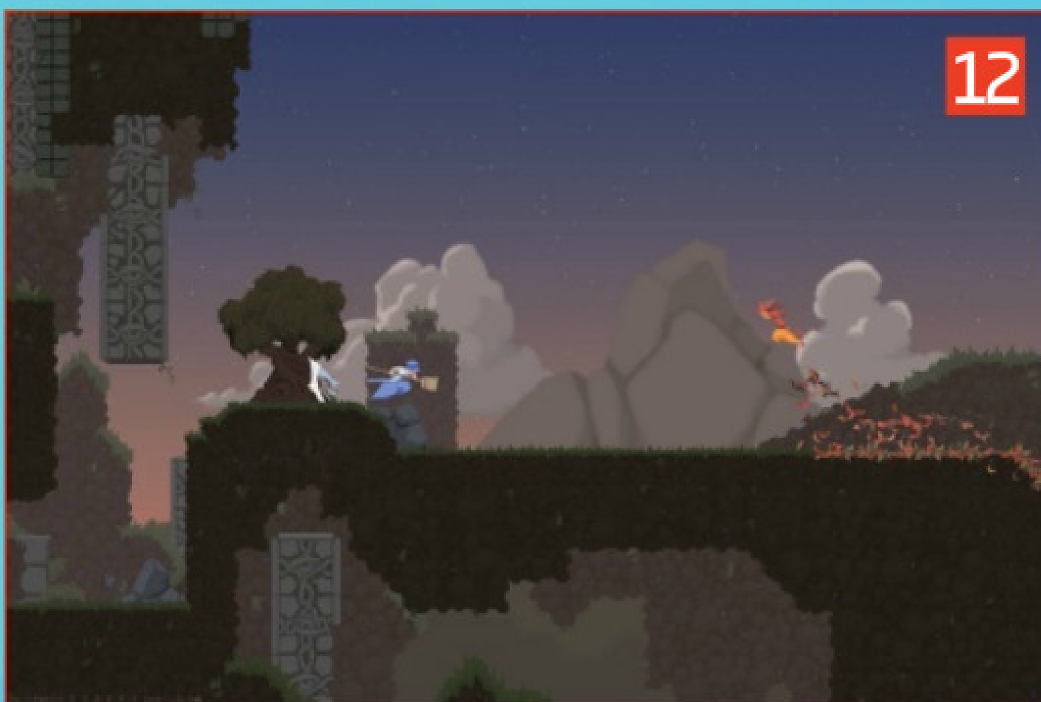
最后，笔者需要强调给国内民间游戏制作人的一点是，像《Indie Game Development Survival Guide》以及类似的文献，是不能直接参考的。我们和文献作者所在的社会环境里，恩格尔系数不一样。别人在衣食无忧之余投入社交与旅行，你却需要节衣缩食来实现偶尔的奢侈。开始尝试设计游戏的前提就不一样，注意点也不可能相同。笔者文中谈及的误区，是严格基于一般学生现状的——“道路已经铺成。不会飞行的人也能行走。”对由一般玩家转化来的独立游戏制作人来说，我们不妨忘记飞行，注重开始行走的一瞬，看一看，行走在大地上，会发掘出什么样的奇迹。P











8.GameMaker作品《丹青志》是第一届IGF China入围作品
9.GameMaker作品《Glum Buster》，梦境一般的冒险
10. GameMaker作品《Nightmare Sphere》，是前Capcom美工制作的类《恶魔城》作品
11. GameMaker作品《蓬莱》是第二届IGF China入围作品
12. GameMakre作品《Dust-Force!》曾在独立游戏比赛斩获10万美元巨奖

一些你不容错过的作品

■本节执笔 西塞罗、Oracle

这些年独立游戏圈子里出现过不少脍炙人口的作品，像什么《时空幻境》《地狱边境》《黏黏世界》《机械迷城》《超级食肉男孩》《我的世界》。每一款游戏都有一个辉煌期，在这段时间内，全互联网大大小小的游戏网站都会有它们的报道，在赞美其品质之余，往往会特别强调“独立游戏”这个概念，这让人对它们的“独立”属性印象深刻。而随着独立游戏越来越多，大约从2011年开始，这个概念反而不太明显了。2011年涌现了很多优秀的独立游戏，但起码在媒体自发宣传力度上，没有一款能得到上面提到的那些游戏的待遇。当你回想起2011年玩过的游戏，或许也早已忘记哪款是独立游戏，哪款是商业游戏。人们对“独立”这个标签习以为常，说明这个行业正在变得成熟。

从去年到现在，有不少独立游戏值得我们回味。这些作品涵盖了许多类型。有策略游戏精品《凝神》（Frozen Synapse），“反塔防”游戏《异形——地球战区》（Anomaly: Warzone Earth），益智游戏《太空化学》（SpaceChem），冒险游戏《去月球》（To the Moon）和《双子星球悲歌》（Gemini Rue）。2011年的《堡垒》（Bastion）获得了很高的媒体评价，但这款2D动作游戏有点些不副实，除了优美的画面，动作和关卡表现都非常平淡。2D动作游戏果然是最容易凭借画面拿高分的游戏类型。

除了以上类型，2011年最大的赢家恐怕就是Rogue Like类游戏了。可能是因为《我的世界》大受好评，带动了这一系列游戏的热度。在过去的一年里，仅新发售的Rogue Like游戏就有3款。分别是《地下城冒险》（Dungeons of Dredmor）、《泰拉瑞亚》（Terraria）和《Dig-N-Rig》。其中《地下城冒险》偏向于战斗，拥有在Rogue Like游戏里非常好的画面，《泰拉瑞亚》就像个2D版的《我的世界》，《Dig-N-Rig》则像一个ASCII版的《泰拉瑞亚》，是的，你没看错，这游戏的画面是用ASCII构成的，但相比用ASCII组成3D世界的一票Rogue Like前辈们，《Dig-N-Rig》的画面已经很容易理解了。这3款游戏远没有传统的此类游戏那么抽象，更容易上手，且有很重的动作或战斗成分，这也算新派Rogue Like游戏的一个共性吧。

值得注意的是，由于这两年国内Rogue Like人气达到了史无前例的高度，除了上面所说的3款新作，我们还迎来了两款经典作品的汉化。一款是ToME 4在今年年初得到汉化，中文名称叫《马基埃亚尔的传说》（Tales of Maj'Eyal），这是历史最悠久的Rogue Like游戏之一。另一款是《伊洛纳》（Elona），也于去年由国内汉化组汉化。将2011年称为“Rogue Like”年也不为过，因为隔一段时间就冒出一款此类游戏，一定程度上掩盖了不少其它独立游戏的光芒。

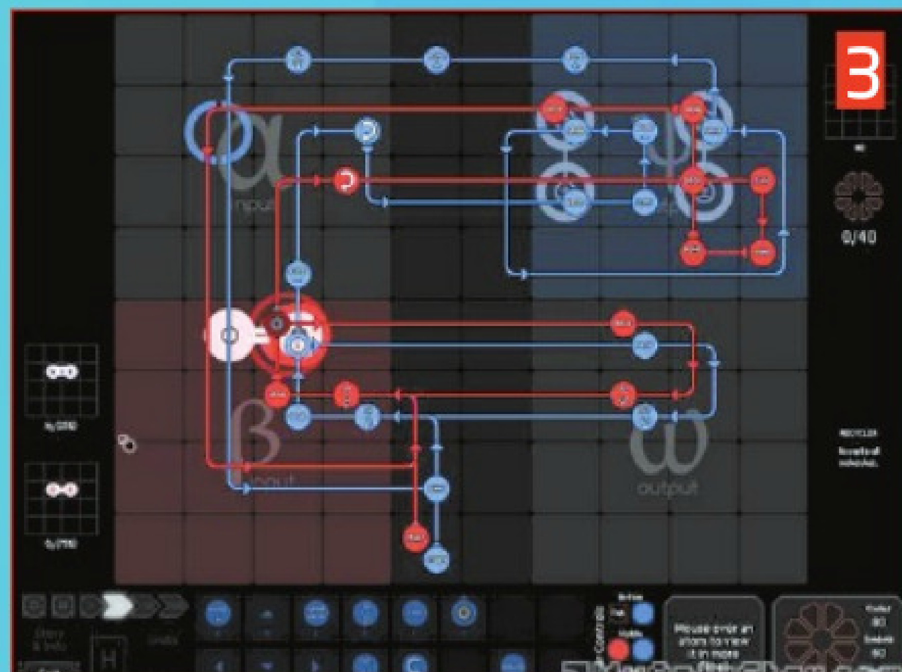
上面提到的大部分独立游戏，我们都曾在以往的中旬刊中评论和介绍过。饶是如此，将近两年依然漏掉几款素质不错的作品。现在趁着这个机会，正好可以做一个补遗。

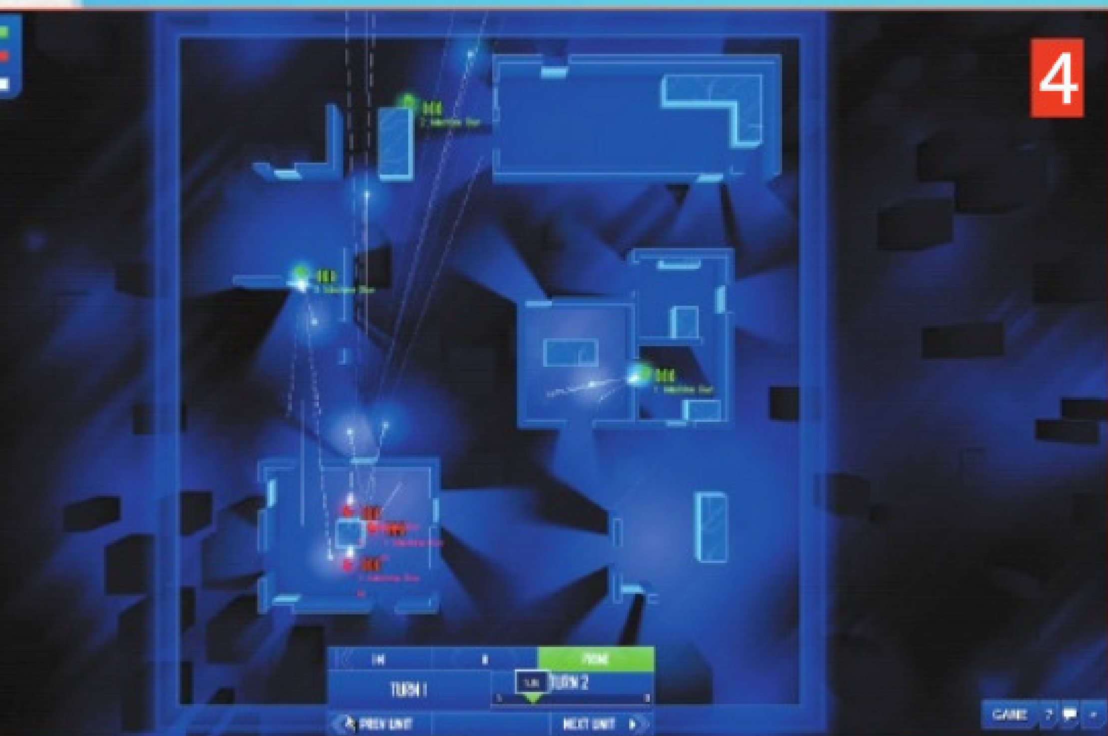
《以撒的结合》（The Binding of Issac）

Issac可是我们的老朋友，在《死亡空间》系列里我们



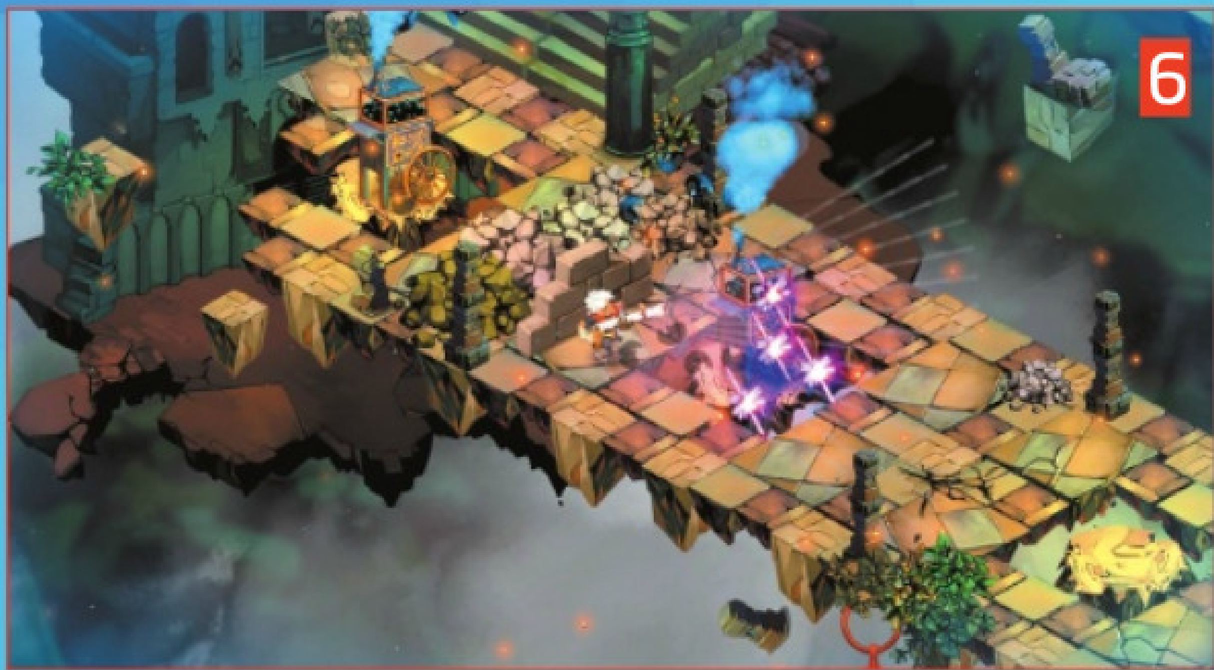


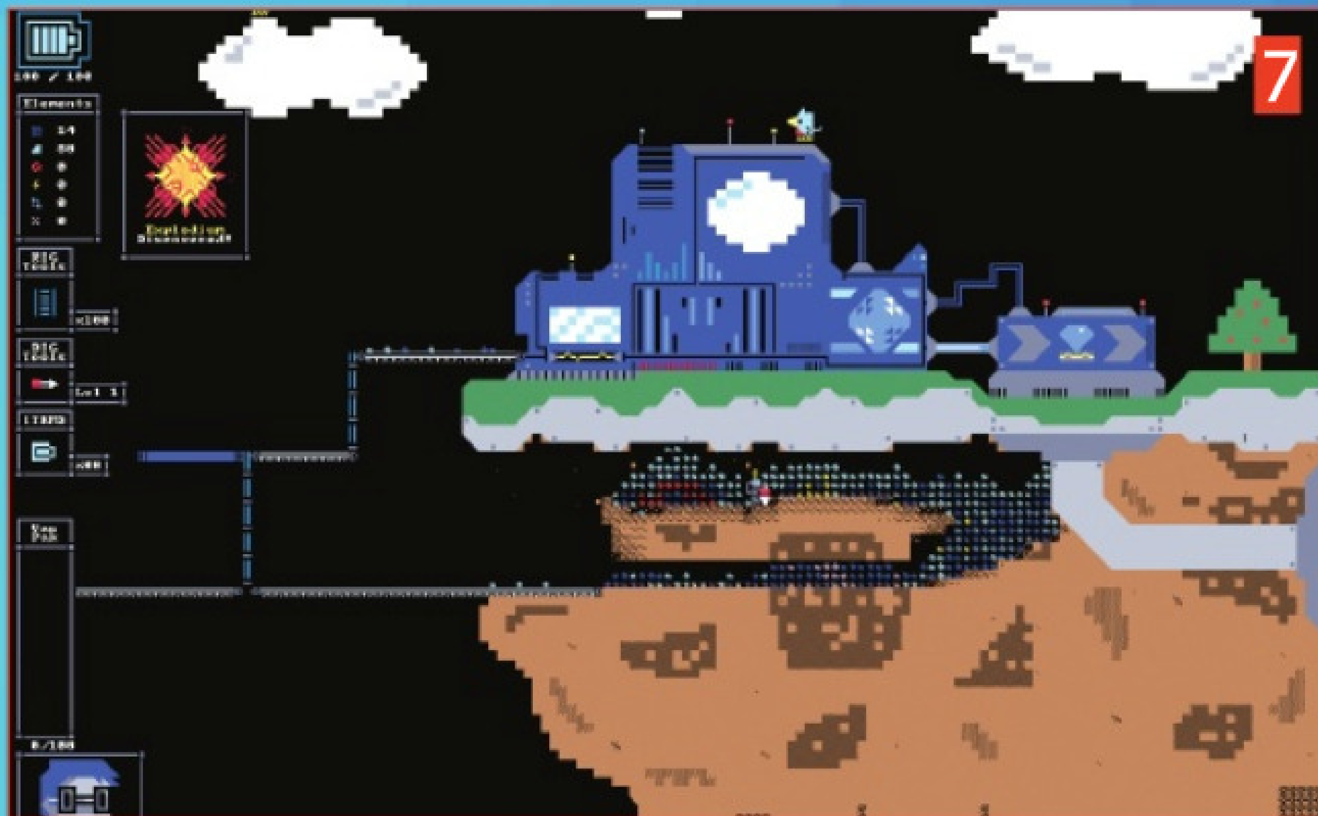


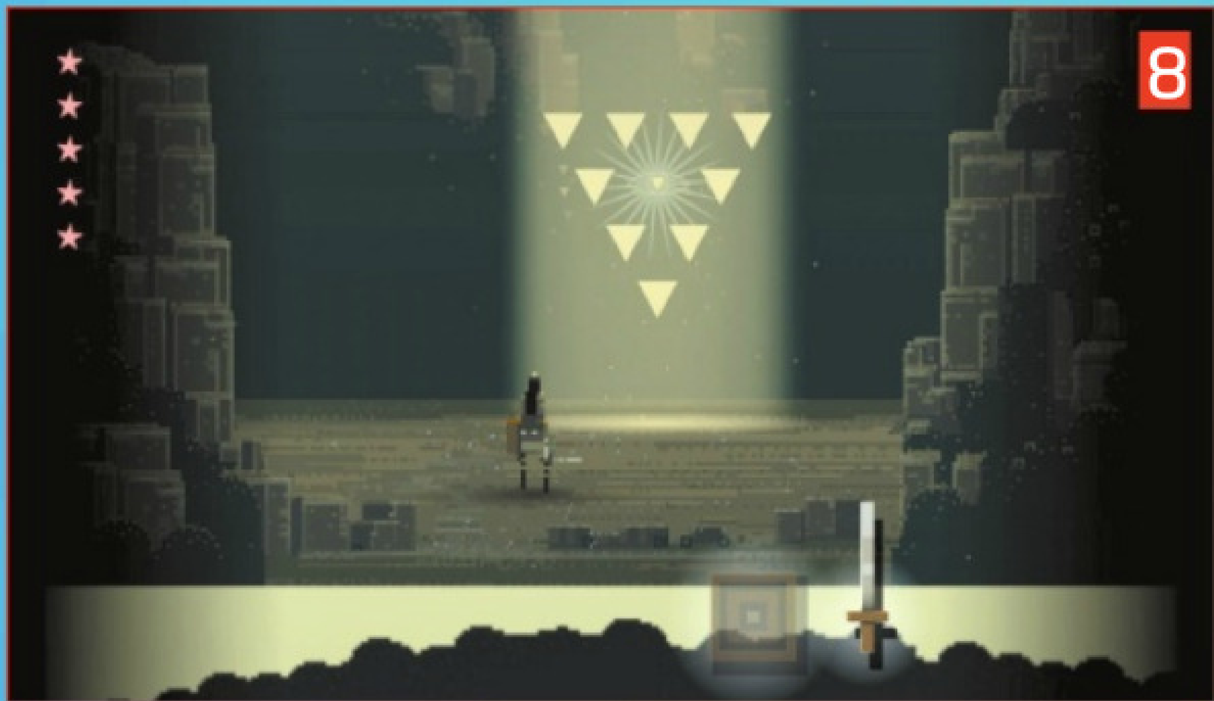




1.《以撒的结合》有不少向老游戏致敬的内容，比如以撒大战炸弹人
2.《以撒的结合》游戏里有各种古里古怪的道具
3.在《太空化学》中，玩家需要担任反应堆工程师，为拓荒先锋们提供化学合成品
4.《凝神》简洁的画面风格下是丰富的策略性
5.《去月球》的叙事方式让人惊呼，这是“近年来剧情最好的游戏”









6.隐藏在《堡垒》那华丽的画面下的，却是沉闷的关卡设计
7.坦白地说，《Dig-N-Rig》的ASCII字符的画面表现力还是很棒的……
8.《超级兄弟》里的神秘的古代遗迹
9.虽然是点阵画面，但《超级兄弟》的画面依然透着十足的神秘感

和他并肩作战，三光异形不亦乐乎。我们这游戏的主角也叫Issac，不知道是不是《死亡空间》主角小时候的故事，如果是的话，我们就知道他为啥在异形海前越战越勇，绝不双腿发软了。

《以撒的结合》是一个极其怀旧、极其恶趣味以及极其变态的游戏。这个游戏源于一则圣经故事：上帝命令亚伯拉罕到一座山上献祭他那独生儿子以撒。当他要牺牲儿子时，天使出现，阻止了这个行为。这个故事无论对于信徒或非信徒，都是圣经中最具争议的题目之一。在这款游戏中，则是Issac君的老娘幻听，剥夺了儿子的玩具，把儿子关进小黑屋，最后还要杀了儿子祭神。Issac惊慌之下一头钻入垃圾道，进入地下室要杀出一条血路。

简单地说，《以撒的结合》是个结合了Rouge元素和“塞尔达”系列特色的游戏，它有很高的随机性，同时又遵循了宫本茂的“箱庭原理”，即一个密闭空间就是一段完整的游戏体验，每个不同的房间，给玩家带来的体验都不同。游戏分为若干种房间，比如商店、敌人房、各种大小Boss，每种房间每次又有若干变化。每次游戏每层房间的数量和布置全部随机，道具获得随机，所有卡牌类道具效果都是随机……但与让新手不知所措的Rogue Like游戏不同，《以撒的结合》也并非完全随机到让人盲目，游戏有几百种道具，除了基本道具外都需要玩家满足解锁条件才会出现，玩家行为得到了有效的控制，以此来达到游戏性和自由度的平衡。

《原子僵尸粉碎机》（Atom Zombie Smasher）

美国佬爱僵尸，从《生化危机》到《求生之路》，各路生猛角色一路操着五花八门的武器横扫这类智商低下数量众多的类人生物，事了拂衣去，深藏身与名。但这些大作和《原子僵尸粉碎机》比起来不过是小打小闹，《原子僵尸粉碎机》是一个与僵尸海攻城略地，争夺美国大陆的“战略”游戏。

本作本质上是一个塔防游戏，僵尸们采用“农村包围城市”的策略，将市民们团团围起。老百姓在市中心瑟瑟发抖，僵尸大军们则从城市的角落中大摇大摆地徐徐而入，玩家需要用直升机将市民运走。除了直升机，玩家还有其他装备，榴弹炮、地雷、引诱器、路障，还有狙击手以及一人一狗就能将僵尸杀得人仰马翻的特种部队。不过除了直升机，每关系统只会强行塞给你3种单位进行游戏。僵尸也不是好惹的，这帮不知疲倦的东西像瘟疫一样到处散播，一个州感染僵尸，那下个回合邻近州也会倒霉，玩家要像在一个到处都是蟑螂的屋子里四处扑灭。游戏的目的，就是要在美国大地上转战，和僵尸赛跑，看看谁先到达“拯救”或“感染”的目标人数。

《原子僵尸粉碎机》和主流塔防游戏相比，就像是《黑暗之魂》和《鬼泣》相比，那就是一个字，难。迫击炮需要瞄准时间，狙击手改变方向需要时间，地雷和炸弹也需要玩家预先判断僵尸的行军路线和速度。直升机降落的位置也要仔细判断。游戏采用了日夜切换制，一到夜间，僵尸大军就会从城外所有入口涌来。地形也需要玩家考虑。所有的爆炸类道具都能爆破建筑，如果把小道炸成平地，僵尸进军更顺畅了，那玩家更不好办了。

要和“僵尸”争城夺地，不能仅仅满足于一城一地的争夺，所有的单位根据所杀的僵尸数量都能够升级。玩家还需要在各大城市拯救科学家延揽人才。科技发展的好处也不言而喻，比如远程大炮研制成功后，玩家每关都等于平添了一门三连发大炮，核弹研制成功后，更可以“核平”整个地

区。

《原子僵尸粉碎机》虽然看起来幽默，模仿上世纪五六十年代的画风和新闻报道，处处显出诙谐幽默的气息，但它其实难度非常的高。但另一方面，像《怪物猎人》之类的游戏一样，游戏方式总是有章可循的，只要玩家善于动脑，最终人类还是可以赢得对无脑僵尸的胜利。

《陨落异星》（Capsized）

在遥远的大航海时代，水手们每发现一个新地方，往往就会和当地土著“打成一片”，大家互相看对方不顺眼，非我族类其心必异嘛。这种心态映射到科幻小说中，就是外星人个个凶神恶煞，手上操着各种地球人看不懂的家什，心里怀着地球人想不通的心思大开杀戒。《陨落异星》就是这样一个背景，一艘宇宙飞船事故坠落在一个陌生的星球，船员们都被外星人抓走了，只剩下玩家操起船内的武器，开始拯救之旅。

《陨落异星》是一个“特救指令”式的横版射击游戏。除了跑跳射击，作为《特救指令》的后代，它当然少不了一个抓钩。游戏中的抓钩是科幻制品，激光制导可长可短，不仅可以让玩家荡在天花板上晃来晃去，还能把东西抓来。游戏拥有一套完备的物理系统，所有可抓取物件都有自己的重心，有时候为了取出一块挡路的条石，还颇费功夫。除此之外，抓钩就像橡皮筋，还有反作用力，对于某些特别大的物体，玩家拉扯不成，就很有可能被拉回去了。除了抓钩，游戏里还有各式各样的武器和喷射背包。在玩家漂浮和晃荡的时候，如何控制方向，也是游戏的一大挑战。

作为一个横版射击游戏，《陨落异星》还有大量的探索和解谜要素，颇像任天堂的《银河战士》。在早期关卡中，玩家往往会面对大量开阔空间，有不少地方都需要喷气背包和抓钩才能达到，在悬崖下降的时候还要冒着外星人的各种飞斧流矢。而在中后期关卡，玩家则要深入外星人经营许久的外星神庙，里面有狭窄通道和各种陷阱。本作有着精美独特的2D画面，有着灵活的操作，在老派动作射击游戏的基础上加入了令人叫绝的物理表现，值得这类游戏的爱好者尝试一下。

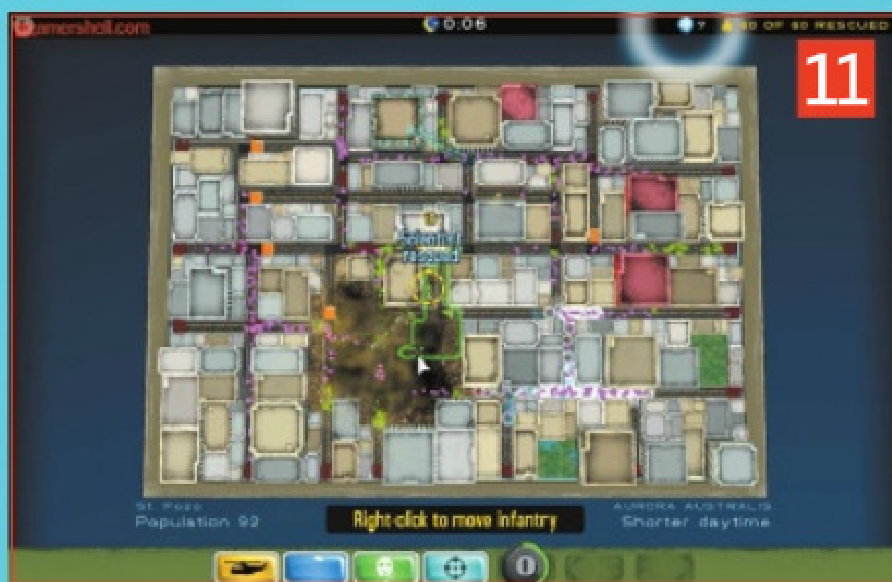
《周一格斗之夜》（Monday Night Combat）

上面介绍的游戏都是一些小作品，制作规模小，游戏容量小，最大的《异星陨落》不过接近650MB。接下来的游戏容量高达2GB，用“虚幻3”引擎倾力打造，它就是《周一格斗之夜》，一个跨混搭型游戏。

《周一格斗之夜》首先是一个射击游戏。是一个时髦的对战TPS游戏，还吸收了不少《军团要塞2》的设计，有突击有医疗有隐身有狙击。其次它是个塔防游戏，游戏中会有各种各样的敌兵出现，有轻灵型、笨重型、隐身偷袭型、肉搏摔打等等各种类型，加上敌方玩家，碰上无敌组合就是个死字。除了己方杂兵，玩家还需要建造各种炮塔来满足自己的需求。游戏的每个地图都有塔防点，玩家可以在此基础上建造自己的炮塔。游戏中炮塔也分不少品种，还能够像其他塔防那样升级。塔防还能对战，只要玩家够有钱，就可以在指挥台的出兵点按啊按，马上就会有各路电脑杂兵扑向敌军阵地了。

最后，《周一格斗之夜》还是一个MOBA（类DotA）游戏。玩家们除了自身的武器，还有各类主动技能，有推



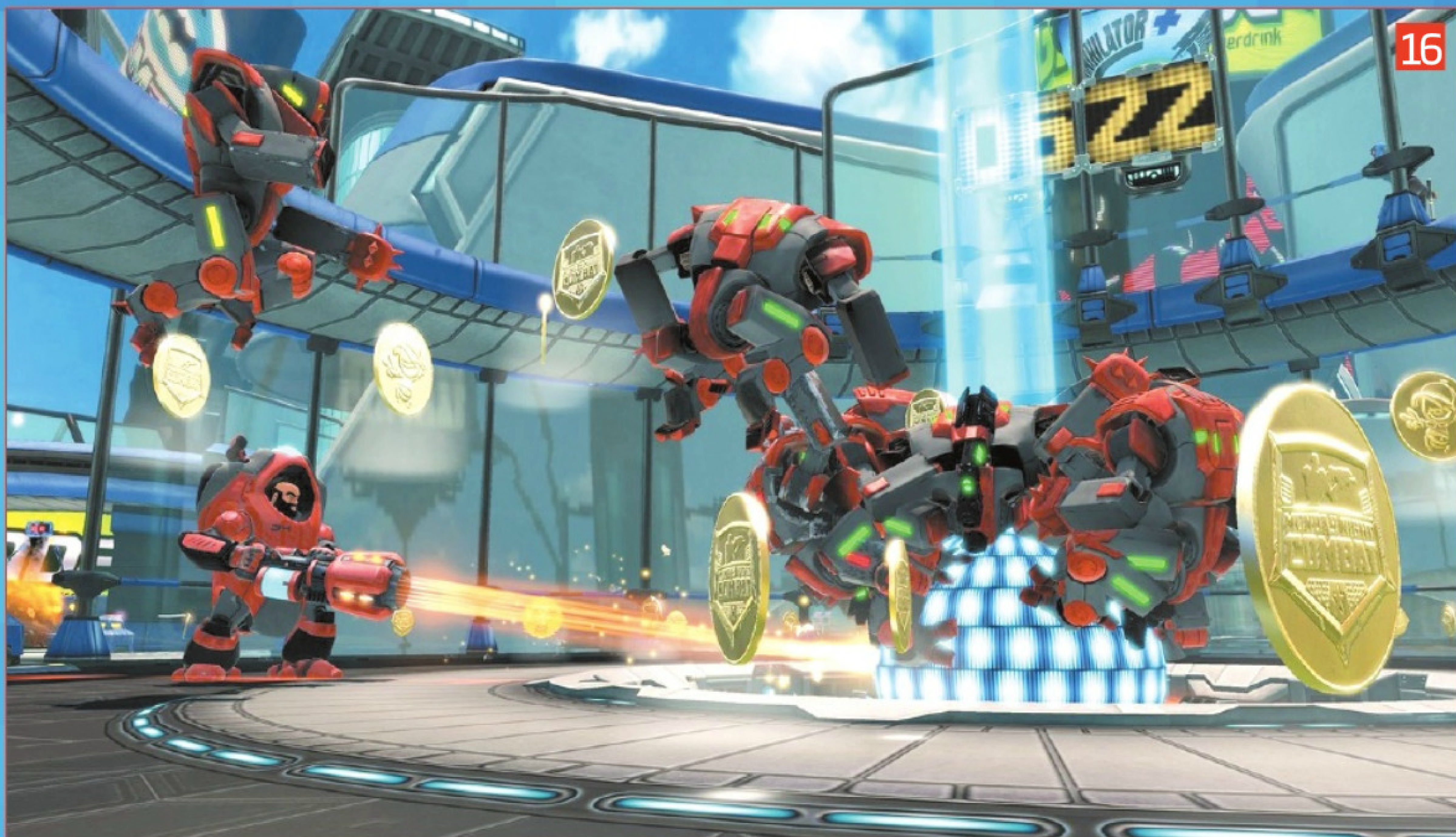








10.《周一格斗之夜》是一个处处透着搞笑的游戏
11.《原子僵尸粉碎机》拥有比较强的策略性
12.《原子僵尸粉碎机》，粉红色是僵尸地区，黄色是人类地区，黑色的则是核平地区
13.如你所见，《陨落异星》的画面十分精美
14.《陨落异星》游戏中少不了在幽暗的通道中探索的场景



16.《周一格斗之夜》的战斗场景，各个职业需要密切配合才能压制敌方基地

进，有支援，有辅助，有刺杀。击杀对方单位会有金钱，每个英雄有3种技能，能升级，有冷却时间。虽然英雄数量不如DotA和《英雄联盟》那么多，倒也麻雀虽小五脏俱全。因为《周一格斗游戏》的核心还是射击，比后两者更立体，除了一般的分层以及地形起伏，玩家还能够像《雷神之锤》那样在跳跃点之间跳来跳去。

至于游戏的名字为什么要叫《周一格斗之夜》？是因为它风格十足地模仿了美国体育联盟和综艺竞技节目。游戏的背景设计在了一个大型综艺节目里，选手们参加比赛，一切就是为了钱——保卫自己的主基地，一个大金球，然后努力争取打爆敌方，金币就会像喷泉般涌出来——它们就是你的战利品啦。游戏在欧美漫画风格上更进一步，模仿各类节目噱头十足。有拉拉队，也有奖励阶段蹦出来的撒钱的丑角，气氛十分欢快。

本作推出后曾在PC和Xbox Live上刮过一阵小小旋风，媒体上也一阵叫好，可惜作为一个联机为主的单机游戏，这股热潮并没有持久。不过它的制作组另有打算，在几个月前推出了这款游戏的免费网游版《超级周一格斗之夜》（Super NMC）。现在你们只要注册一个Steam账号，就能免费下载进行游戏。亲们，你们不打算试试么？

《超级兄弟——剑与巫术》（Superbrothers: Sword & Sworcery EP）

从名字上看，《超级兄弟——剑与巫术》又是一个向老游戏致敬的游戏。有着像素画面，三角标记仿佛也在向“塞尔达”致敬，但《超级兄弟》和那些老游戏关系不大，它本身是一个偏向于陈星汉式游戏的体验型AVG。

本作的剧情讲述的是一名武士历练的故事。武士需要经过一步步试炼，解除山村中的月之诅咒，完成自己的试炼之旅。从一个西装革履的叙事者开始，就像是小时候老奶奶说故事一样，将这个武士的故事娓娓道来。游戏的叙事风格介于《旅途》和《去月球》之间，《旅途》全靠着玩家自己操作和体会，《去月球》则有影视剧般的剧本。《超级兄弟》的文字不多，只有点击时叙事者的寥寥数语。每个章节之间游戏场景也会切回到现代，更让人感觉到游戏发生在遥远的过去。

《超级兄弟》是一个“写实版”的像素游戏。与那种卡通化的游戏不同，游戏画风——从配色到人物动作相当的写实。游戏的画面处处显示着“新印象主义”的点彩派技巧，虽然朦胧，却处处给人一种回忆中的真实之感。如果玩家在手机/平板进行游戏（此游戏有iOS版本），颇像那种将照片重新用像素点绘的老游戏。虽然在大屏幕下像素点相当的大，但游戏的画风十分细腻，人物的动作、场景里的花鸟虫鱼都有着十分传神的表现。像素点这时反而就像是玩家对过往的回忆，虽然不甚清晰，但老照片的朦胧感觉反而增加了回忆的可信度。

作为一个体验式游戏，音乐是不可或缺的一大因素。如果没有音乐，《去月球》只是一个沉闷的AVG，陈星汉的《花》和《旅途》也注定会失色不少。《超级兄弟》的制作名单里就有这么一位优秀的独立音乐制作人Jim Guthrie——他同时还是《独立游戏大电影》的配曲作者。Jim Guthrie的音乐干净随和，为游戏凭添了不少“采菊东篱下”的田园诗意味，而且游戏中魔法场面的音乐段落和背景音乐也绝不冲突，反而相得益彰，更凸显试炼之旅的空灵。

《超级兄弟》流程不长，两个小时就能结束，操作也简单，在智能手机上一根手指就能完成全部操作，不过它却处处透着神秘的哲学气息。如果您喜欢《ICO》，喜欢《旅途》，喜欢解谜游戏，自命为玩家中的小清新，那么请千万不要放过《超级兄弟》，它能为你游戏中的打杀之旅提供一个新的触动和一种截然不同的灵魂洗礼。P

通常我们赞美一款网页游戏，会说它的素质堪比端游（需要客户端才能运行的网游），这也是目前越来越强大的网页游戏进化的方向。但当你遇到一款做得像网页游戏的端游时，你会做何感想呢？

网游评测：帝国天下

游戏名称：	帝国天下	官方网站：	http://dgtx.fei73.com
游戏类型：	SLG	当前状况：	公测
开发公司：	新飞扬	运营公司：	新飞扬
总体印象			
优点： ● 新手教学贴心		缺点： ● 画面是页游水准 ● 战斗策略性较低	
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）			



从网游诞生以来，因为节奏缓慢、耗时漫长等原因，策略网游一直比较少见。所以《帝国天下》这样的端游引起了我很强的兴趣。按理说，有客户端的保障，起码意味着更好的画面和更高的帧数了吧。

从账号输入界面开始，《帝国天下》就透露出一股浓浓的“魔兽”风，这让游戏开始看起来有些山寨。不过没关系，这年头谁没模仿，先看看具体游戏再下评判。但当我真正进入游戏，我仿佛穿越到了2000年，游戏的画面元素大部分是静态图片，整体画面素质尚不及《帝国时代Ⅱ》。更要命的是，游戏的帧数目测不到20，这真的是一款端游么……

在跟着新手教程完成几个任务后，我接到了一个“强化英雄”的任务。这时系统提示，强化有一定几率会失败，失败后果很严重。我战战兢兢点了一下强化按钮，马上被告知需要付费才能进行强化。我想这下完了，原来没钱连教程都过不去，好在没等我沮丧，突然屏幕右上角的任务状态变成了“完成”，我恍然大悟，原来这个任务的目的就是让你知道强化英雄是要花钱的。至于游戏的战斗部分，我很难从这个策略游戏里找到能增加战斗策略性的设定，怪不得“系统托管”图标总是在一闪一闪地提醒我了。

可以说，《帝国天下》就是一款加了壳的网页游戏，甚至还不及市面上的优秀网页游戏。而无论从强化英雄到加速建造，游戏毫不掩饰圈钱的本色，处处都有收费服务。但凭着这种画面和帧数，人民币战士都玩不爽啊。

《风之谷》在战斗方式上做出了很大创新——整个战斗系统都是基于坐骑的，简单来说就是马战。虽然目前游戏还有一些设定需要完善，但这种创新的态度是值得赞许的。

网游评测：风之谷

游戏名称：	风之谷	官方网站：	http://fzg.9hgame.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	公测
开发公司：	九合天下	运营公司：	九合天下
总体印象			
优点： ● 马战手感很棒 ● 任务丰富有趣		缺点： ● 人物操作手感不佳	
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）			



本作的标题很容易让人想起宫崎骏的动画《风之谷》，但其实二者没有任何关系。之所以起这么个名字，大概是因为风之谷的女主角娜乌西卡总是翱翔于天空，而在游戏里，玩家也能驰骋于大地吧。

《风之谷》最大的卖点无疑是骑乘战斗，玩家在副本里的战斗是完全在坐骑上进行的，如果你之前玩过《骑马与砍杀》，对本作就完全不存在上手问题，而且会迅速爱上这种操作手感。游戏较为精准地模拟了骑乘马匹时的颠簸感、重量感和惯性。玩家在控马进行奔跑、转向、勒停时，能明显感觉到马的惯性和硬直。虽然游戏在野外的画面并不出彩，但一旦到了战斗副本里，马匹视角和广角镜头带来了非常有张力的画面冲击。游戏的音效同样到位，玩家在御马疾驰的时候，马蹄声十分真实，还会随着地面材质的不同发生相应的变化。

本作采用了大部分动作网游主流的副本任务模式。任务的趣味性相当不错，并不是一味的刷刷刷。怪物的配置也非常丰富，近战和远程自不必说，还有会自爆的怪物，为战斗增加了不少变数。

值得一提的是，本作并没有采用“主流的”自动寻路，而是在任务面板附近放置了一个小箭头，指出当前任务的方向，同时还能显示玩家与任务目标的距离，在人性化之余又不失互动性，值得很多游戏学习。但遗憾的是，本作的优点多数体现在战斗上。脱离了坐骑，角色自身的操作欠佳，同时场景的空气墙太过明显，玩家的行为会受到较大影响。鉴于游戏在一开始就提示玩家“当前版本不代表最终版本”，随着完成度的提升，相信这些问题都会得到解决。

《末日重生》有着漂亮的画面，完善的系统，丰富的细节，如果不是商城、礼包、挂机、自动寻路这些特色系统，我都要忘记自己在玩的是一款国产网游了。

网游评测：末日重生

游戏名称：末日重生	官方网站：http://www.utgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：游唐网络	运营公司：游唐网络
总体印象	
优点： ● 画面漂亮 ● 细节丰富	缺点： ● 音效较差
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	



玩了太多急功近利、无比浮躁的网游后，偶尔遇到一款在各方面表现都正常的网游，让我有一种得到意外收获的感觉。

可以从很多方面看出，《末日重生》的制作团队有着丰富的经验。全3D视角，贴图精细。树人、野兽和各种怪物的外观细节都很棒，在画面上已经可以媲美《永恒之塔》。游戏的细节很丰富，这一点不光表现在画面上，也表现在制作人员对游戏节奏和玩家心理的把握上。

本作的任务避免了很多网游那种对话、杀怪的形式，从一新手任务开始，我们就能接到诸如“拯救受伤的战士”这种任务。怪物也不会傻站着挨打，有时会对玩家施放一些有趣的技能，比如将玩家的体形缩到很小，带来了不一样的游戏体验。随着你施放技能的不同，怪物也会有相应的动作，比如被范围魔法震得一屁股坐在地上，或被单体强力杀伤技能吹飞。除此以外，游戏内循序渐进的奖励也非常有助于提升游戏体验。玩家的杀怪统计数据一直会显示在屏幕右上角，当玩家连续战斗时，还会获得强有力的Buff，激励玩家继续战斗，这些小细节都能保证玩家对游戏的热情。

但比较可惜的是，游戏的音效很对不起画面和游戏系统的表现。技能音效往往是砰、啪、叮、咚这种单调的声音。除了主城和个别NPC聚集地有比较雄壮的音乐外，野外常常寂静无声，不免让人感到无趣。如果能在接下来的版本里丰富一下音效、音乐和语音，《末日重生》对玩家的吸引力无疑会增加不少。

和市面上很多换个名字重新推出的“新网游”比起来，《战神信条》还算比较“良心”了，一进入游戏能看到和“前作”较为明显的不同，UI界面和角色形象都改头换面。但，也仅此而已了。

网游评测：战神信条

游戏名称：战神信条	官方网站：http://zs.linekong.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：蓝港在线	运营公司：蓝港在线
总体印象	
优点： ● 装备强化系统较有新意	缺点： ● 任务枯燥 ● 战斗方式单一
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



蓝港在线在2011年曾推出过一款名叫《魔神无双》的游戏，不久后因为游戏后期内容不足和平衡性方面的原因，人气迅速下降。不过官方并没有对其进行回炉重做，而是选择在继续运营《魔神无双》的前提下，在这款游戏的基础上稍加修改推出新作，于是就有了《战神信条》。

和《魔神无双》比起来，本作在改变界面和部分人物形象之余，还开放了更多玩家自定义选项。在画面方面，游戏采用全3D建模，贴图一般，但光影效果比较出色。可系统刻意将玩家的上下视角维持在一个很小的范围内，视野狭小，这始终给人一种在地形模型上活动的感觉，尤其乘坐青云剑御剑飞行的时候，这种场景上的“小气”更加明显。

本作的初期是比较沉闷的，跑来跑去交接任务、对话，一副普通得再不能普通的样子。一般来讲，1～10级是一个很关键的时期，要不就在最短时间内让玩家熟悉游戏，获得大量经验，进入游戏内容较为丰富的中后期，要不就在这个时期将游戏的关键玩法和特色展现给玩家，总之就是让玩家尽快对游戏产生兴趣。但在《战神信条》里，我们看不到游戏在这方面的任何努力，不仅没发现特色系统，初期任务枯燥平淡，却往往会遇到杀多个怪、捡多个战利品的任务。单调的作战方式和较高的怪物血量增加了无谓的战斗时间，让玩家只能寄希望于自动打怪。虽然游戏试图通过七星连珠给予的丰富奖励、新颖的装备强化方式（武器可通过怪物掉落的材料来强化，游戏为此提供了怪物图鉴来帮助玩家按图索骥）来增加玩家的游戏动力，但这个平淡无奇的开头足以毁掉很多玩家对游戏的耐心。



机甲战士Online

“机甲战士”（MechWarrior）系列改编自同名桌游产品，前后出品了4部正传和数款资料片，广受玩家赞誉，一度可以说是PC平台上最富知名度的机甲模拟类游戏。

■上海 死星战将

进入新千年以后，这个品牌陷入了长久的沉寂中，直到2009年才由加拿大游戏公司Piranha Games接手，后者几乎是立即开始着手续作的开发，并预计与今年推出这部新作，只不过这是一款网络游戏——《机甲战士Online》（MechWarrior Online）了！

全金属狂潮

这是一款注重联机竞技的在线对战游戏，是类似《坦克世界》的另类网游。硬要给《机甲战士Online》下一个类型定义是很难的，它杂糅了多种游戏类型的要素，或者你将它直接理解成基于“步行坦克平台”的主视角动作/射击网游也成——没错，同此前我们所接触到的“机甲战士”作品不同，本作并不支持让玩家切换成第三人称追尾视角进行游戏。制作者这么做的原因也简单，除了强化战斗的实时代入感，他们还鼓励玩家在主视角下积极地正面交锋，而不是根据周遭环境去“躲猫猫”。

按体型与吨位的不同，游戏里的机甲可被简单划分为轻型（Light）、中型（Medium）以及重型（Heavy），并各自对应迥异的特性：轻型机甲默认配备了喷气火箭背包（Jump Jet），因而具备短暂的悬浮机动能力，陆上机动性能也首屈一指，缺陷是自身伤害输出和防御都很低，仅适合对敌人施行骚扰、游击和侦察；重型机甲尽管块头结实，可一次携带大量武器，却行进迟缓、动作欠缺灵活，换言之，它更适合担任火力支援与压制的工作。最后，中型机甲的性能介于轻型与重型机甲之间，各方面都较为均衡。不同具体型号的机甲间的差异要更为明显。这决非体现在它们的外观造型上，还包括它们的性能细节（如移动速度上限、上半身转向速度、加速效能等）、机体（Chassis）负荷上限以及武器装备的挂载能力等。

温故与思变

与常规的机甲题材动作/射击游戏不同，“机甲战士”系列的一大特色在于它强调驾驶机甲的模拟性与真实性。历代作品里出现的机甲，上下躯干都可以做独立的相对运动，让机甲向前猛冲的同时还能操控它满载武器的上半身左右扭转，冲敌人怒火轰鸣。此外，诸如加速减速、做后倒车机动等也不在话下（现在明白为何我要用“步行坦克平台”这一比喻了吧）。以上提到的此类招牌设计均被《机甲战士Online》忠实继承。非但如此，由于游戏中玩家、队友以及要面临的敌人均是身披重甲的钢铁巨人，所以别指望在本作中看到传统动作/射击游戏常见的“中三枪即死”，毕竟机甲大战注定是场豪快而持久的超热血体验呀！

“机甲战士”系列的另一大核心卖点是玩家能依据自己的战斗风格与喜好对心仪的机甲进行全面自定义改造。制作者介绍了本作中的自定义流程：当玩家获得一台特定类型的机甲后，可以在自己的机甲实验工厂里进行定制，具体项目从为机甲取名、更换涂装到重置机甲的武器、装甲、引擎、MOD插件（Modules，如提升望远镜的观测距离、强化机甲的热源追踪能力等）等几乎无所不包。如果实际条件允许，你还能给机甲配备上散热系统、喷气飞行背包以及电子战设备。改造的前提除了要求玩家的手头资金充裕，还得严格遵循改造的基本原则，比如工作完成后机甲总重不超过其机体总负荷的上限。

接着需要注意就是机甲的武器配置。秉承系列的经典设定，在本作中各机甲携带武器的能力主要视机体负荷上限和其自身的挂载点（Hardpoint）而定。某些人型结构机甲的胸部和上肢存在挂载点，而部分鸵鸟型结构的机甲只能在躯干上装设武器。挂载点也分为不同的类型，分别对应专一的武器，像是激光炮属于能量型武器，就无法装载到轨迹型武器挂载点上。

《机甲战士Online》还有一个忠实于系列的经典设定，游戏里的武器在开火时都会产生巨大的热量。这样，你很容易就能被对手机甲的热感应侦测器给捕捉到行踪，当机甲的温度达到一定上限后还将直接导致机甲强制停止工作一段时间，这会功夫足够一个经验老练的对手揍得你满脸是血。所以，千万不要一瞧见敌人的身影就将所有武器都朝对方招呼哟！

机甲的装甲管理也需要留意。开发者的做法是，每吨装甲对应16点防御值，防御值可被玩家灵活分配到机甲的不同部位，如四肢、躯干、关节等，机甲的侧翼和背部也是值得着重考虑的对象，不过每个部位都分别对应一定额度的防御值上限。

机甲大乱斗！

制作者承诺，《机甲战士Online》拥有丰富的地形环境设置，沙漠、草地、山岭等皆可体验，地形也对玩家的游戏体验有实质性的影响，比如沙漠就意味着玩家很难找到隐蔽物，而且由于天气炎热，机甲会更容易过热停摆；冰原意味着玩家的机甲能有一个较理想的散热环境，但有更大的几率被敌方机甲的热感应侦测器定位；河谷是一处理想的地形，玩家可以躲在里面从容地开火，水流也可以带走机甲开火产生的热量，岸边丛生的树木也能起到一定的遮蔽作用。

战斗方面，由于本作里的机甲各部位均对应不同的血量（即存在“打击部位”的设计），因此玩家可以考虑集中火力针对敌人的特定部位猛攻，比如攻击对手的足部可以失去机动能力；或轰爆对手持枪的手臂，废掉它的一部分战力。

本作最多支持12对12规模的对战，比赛模式有传统的死亡竞赛和占点等，玩家可以在组队时从斥候（Scout）、突击兵（Assault）、指挥官（Commander）等职业中选择一个去扮演。通过杀敌以及完成任务目标（如标记敌人的位置并将此讯息发送给队友），你会持续获得获得游戏币C-Bills以及经验点奖励。游戏币主要用来购买机甲以及各种武器装备，经验点用来提升玩家的等级，从而解锁更高级别的武器装备的拥有权限。如果你选择代表一方NPC阵营而战，战胜对立阵营的玩家还会获得忠诚点（Loyalty Point）奖励，并将其兑换成在线工资奖励和额外的经验收益。至于收费模式模式嘛，这当然是一款Free to Play的网游，靠出售具有特色的纯装饰性机甲涂装和双倍经验值加速来盈利。P











（上左图）尝尝哥的激光！
（上中图）游戏里的机甲可被分为不同的体型，对应不同的职能
（上右图）看我火力全开！
（下左图）框体视角能给人很不错的代入感
（下右图）游戏采用业内领先的CryENGINE 3引擎制作，画面效果相当酷



英雄与将军

扮演盟军士兵在欧洲大陆上同法西斯军队决一死战，可以驾驶各种陆战重型装备，大规模多人线上对抗……这些卖点很容易让人想到EA的《战地1942》，但实际上我们要介绍的是另外一款射击网络游戏——《英雄与将军》（Heroes & Generals）。

■江苏 防弹手柄

这款游戏还有类似《战地2》“指挥官模式”（一名玩家以上帝视角协调指挥友军行动，提供火力和后期补给支援）的宏观策略元素，由来自丹麦哥本哈根的游戏公司Reto-Moto出品，其实在格局上比BF系列还要大许多。

决战欧陆

Reto-Moto是从《终极刺客》开发商IO Interactive离职的部分元老成员组建的独资公司，虽然在财力上无法与EA相比，但他们的野心可不小——让《英雄与将军》从一款MMO变成一款MPG（Mass Participation Game，大规模参与型游戏），让上成千上万的玩家分成同盟国和轴心国军队，在欧洲版图上进行战略级别的对抗。这种大战役模式的对决，是通过游戏独创的“将军”角色来协调指挥的。两个阵营分别有一名最高统帅，他们不直接参与战斗，其游戏方式也与FPS无关。在硕大的欧洲地图上，你的现有军力是以各种颜色和形状的筹码来呈现的，每个城市由交通线进行连接，补给线和用旗帜代表的后勤基地遍布整个大战场。将军的使命就是以回合为时间单位，指挥各个军团向前推进，率先夺取对方的首都或攻占整个大陆75%的土地，就会获得最终胜利。

那些扮演士兵的普通玩家，当然不愿意将宝贵的在线时间放在军力部署和调动上。在本作中，你可以自由选择一场正在进行的战争，然后以Drop-in方式直接进入战场。但你所扮演的角色不是由自己来决定，必须从属于“筹码”——也就是将军所派遣出的部队类型。游戏中总共有4种职业：坦克驾驶小组、狙击侦察小组、伞兵和步兵进攻小组。

游戏的战斗类型总共有3种：当两方的“筹码”在野外发生碰撞，会触发遭遇战，它类似于传统的Team-Deathmatch战斗，消耗完对方的重生次数后即可获得胜利；攻击对方城市可以触发攻击任务，其玩法有点像BF系列的“征服”模式，要求主攻方夺取地图上的战略点；突袭行动是针对对方重要补给线的战斗，与BF的Rush模式有些类似，以线性方式炸毁对方的补给站，就可以从战略上切断连接这里的敌方前线的各支部队的后勤供应，让他们的重生和弹药数量遭受严重损失。

在战斗打响后，将军也并不是就可以坐在指挥部中静候佳音。作为他的扮演者，你可以进入正在进行的对决，以2D俯视画面来协调整个部队的行动。将军需要履行的职责包括更改重生点的位置、为各个小队下达分支任务、进行空投补给，以及根据前沿士兵的需要派遣战斗轰炸机进行火力支援。将军还可以将同一时间进行的战斗委任给不同的下属进行指挥。同时，考虑到即便是再狂热的玩家，也不可能做到

一天24小时都坐在电脑旁扮演最高统帅。除了以“热坐”机制进行轮换以外，对宏观战局不放心的“将军”们还能通过平板电脑甚至是智能手机客户端，在各个“碎片时间”中来过一把运筹帷幄的瘾——当然需要支付的流量费估计也将是巨大的。

“金钱”游戏

与许多MMO游戏一样，《英雄与将军》也是一款免费游戏，不花钱就能让你体验到不少乐子：所有的职业都会在初始阶段开放，包括枪管、弹簧、扳机组、护木、枪托在内的零部件都可以自由改造，游戏还会免费赠送一些副武器和Perk供你搭配。但是如果你没有属于自己的角色，那么在离开游戏后，之前所做的一切努力就会化为乌有。于是投资的第一步，就是从花上5美元买到一个可以留档的虚拟角色开始。正如前文所说，玩家进入战场后并没有对职业的选择权，而是根据将军部署的兵种来决定的，因此你练了一堆伞兵的技能，携带着用真金白银买来的顶级空降专用装备，却可能因为队伍中没有自己的位置，而被迫当一个普通的步兵，结果在火网中被揍得满头包……此时是不是会产生购买点别的什么的强力武器的冲动？

作为将军，你当然不愿意看到手下孱弱的步兵用血肉之躯去抗衡钢铁与火海；作为英雄，你更不愿意被无脑统帅派去用M1加兰特步枪抗击虎式坦克。在两类玩家的利益发生交织后，新的花钱方向又来了。在初始阶段，你只能使用轻型机械化装备，你的“机动部署载具”甚至包括脚踏车！于是你会明白，所有的重型装备都要花钱去购买。不过这也很真实——现代战争打的就是后勤，更直接地说，就是比拼双方烧钱的能力。在看到对方开着一辆Ⅳ号坦克将你的步兵打得落花流水的时候，你自然会考虑要不要搞辆“潘兴”来，当对方的虎王已经出阵的情况下，搞3倍数量的M4去围殴也许是性价比最高的选项……但无论怎么选择，在对方花大价钱厉兵秣马的时候，自己想不花钱，寄希望于靠玩技术硬抗下来，似乎难度会很大。为了战争的胜利，为了“欧洲大陆的统一”，大家纷纷慷慨解囊，凑份子买昂贵的大家伙来助战。接下来，运营商自然就会偷着乐了。

根据参加游戏首次内测的玩家的试玩报告，本作采用由开发组自主开发的Retox引擎，视觉效果非常出色，战场范围超过了BF的水准，同一场战斗最多可以支持500名玩家进行对抗。由于目前游戏还处于Pre-Alpha阶段，因此还有许多子系统处于空白，不过战斗的基本风格已经得到了确定：所有的战场植被都可以用来隐藏，不仅是狙击手，任何一名士兵扎到草丛中，都可以让自己在100米以外敌人的眼中消失得无影无踪。游戏的伤害判定相当严格，一发命中要害部位的子弹就足以夺人性命，HP再多也没用，完全就是《红色管弦乐队》这种超级硬派游戏的作风。这种设计当然不是因为制作组故意要做一个“蹲坑”游戏，而是从侧面证明了这款游戏的烧钱激励机制——没有重装甲掩护，单纯的步兵作战几乎就是找死。

技术扎实，创意出色，同时对玩家的掏钱心理也有一定的揣摩。《英雄与将军》的致命不足，恐怕还是在于无论是制作组还是游戏品牌的名气实在太小，像这种讲究大规模参与的网游，上线运营后如果不能让服务器在短时间内爆棚，恐怕很快就会开始恶性循环。而在欧美地区，过度依靠烧钱的免费游戏并不一定就财源滚滚。看来在让玩家烧钱之前，丹麦人还是要拿出像EA那样的气魄，好好宣传一下这款RTS与FPS的混血之作。P











（上左图）没有装甲部队的保护，单纯的步兵冲锋在本作中将毫无意义可言
（上中图）将军要管理的事不亚于正宗的策略游戏
（上右图）游戏的格局相当庞大，包括了整个欧陆战场
（下左图）游戏没有HP自动回复这种设计，血量清晰地显示在左下角
（下右图）桥头堡不是摆设，一支装备有巴祖卡火箭筒的步兵小队可以让敌人的装甲部队吃尽苦头



剑灵

在玩家多年的千呼万唤中，《剑灵》终于犹抱琵琶半遮面地开始了首测。看得出来，腾讯很重视《剑灵》在国内的测试，自8月8日以来，官方陆续公布了几批测试名单，每次只有寥寥100多位，名曰“核心鉴赏员”。

■晶合实验室 Oracle

从“黄牛”炒高的价格来看，我们大致能看出《剑灵》此番首次测试有多么火热。淘宝上的内测号被炒到3000元人民币，更多的是账号出租，一天就高达800～1000元人民币，这让《剑灵》显得更加一号难求。在官方网站的一个Flash宣传动画里，《剑灵》被有意无意塑造成“在五星级酒店喝红酒”的上等感觉，这也难怪，自从3年前《永恒之塔》国服上线，我们已经很久没有迎来这么一款韩式网游大作了，更别说在《永恒之塔》尚未运营时，玩家已经被《剑灵》的宣传视频折服。漫长的制作周期，《剑灵》能否对得起人们的期待？下面将为你揭晓。

基本印象

《剑灵》是一款用“虚幻3”引擎制作的游戏，坦白地说，我对这个引擎制作的很多游戏并无好感，碰到引擎没吃透的，发色不足，高光泛滥，贴图油腻、狗牙明显，这都是常见的问题。在进入游戏前，我曾一度担心用“虚幻3”制作的《剑灵》无法表现出日韩游戏那种细腻的美感。当我正式进入游戏，才发现这种担心完全是多余的。看来与国内一些将“虚幻3”作为一大卖点，优化能力却蹩脚无比的厂商不同，韩国一干大厂已经将这个引擎完全吃透，《剑灵》的人物和场景足够细腻，光影也比较自然。遗憾的是，本作虽然对外一向以美女如云示人，但可能由于国服目前的版本是CBT2的缘故，在韩服CBT3版本才加入的强大“捏人”系统并没有出现，玩家只能从既定的人物形象中选择自己满意的形象，根据种族、职业、性别的不同，可选的职业形象也有几百种之多。虽然不能自定义人物形象，但在下一个版本到来之前，我们也算是好好领略了这款游戏引以为豪的金亨泰人设了……

韩国的著名偶像团体“少女时代”被人戏称为“大腿时代”，最大的原因自然是该团体成员人人都有一双让人眼馋的纤长美腿。但她们和《剑灵》的人物比起来简直是“弱爆了”，天、人、龙族的下半身比例已经远远超出了正常人，达到了11头身。纤细的身姿和甜美的脸蛋是《剑灵》的一大卖点，但对比韩服后，我们发现，原本衣着清凉的美女，在国服却不约而同地穿上了“秋裤”。考虑到我国尚无游戏分级机制，且腾讯游戏的玩家向来不乏未成年人，这些“和谐”还是可以理解的。

在领略了《剑灵》的细腻人设后，我们很自然地将焦点转向游戏操作。作为一款非常强调动作要素的MMORPG，手感是广大玩家最关心的部分，这里我们先说一下游戏的基础操作设定：玩家可以使用两种操作模式，默认为镜头跟随鼠标一起

移动，当玩家需要点选操作时，需要按Alt键来释放鼠标。游戏里将这种操作模式称为“剑灵模式”，给人一种仿佛独创的感觉。若是放在几年前《剑灵》刚公布的时候，这种操作模式的确可以称得上新颖。但目前《洛奇英雄传》和本期介绍的《无冬之夜Online》都采用了同样的模式，人们已经习以为常了。这种操作模式可以带来一个额外的好处——动作部分能独立出来，大大减少了繁琐的RPG操作，对手柄有较好的支持。此前用手柄玩《洛奇英雄传》就有不错的体验，《剑灵》同样支持手柄，但遗憾的是，在本次的测试版本里，我们无法在设置选项里开启手柄操作。

另一种操作模式更接近主流的3D MMORPG，即鼠标完全自由，按下右键才会与视角关联，玩家也能用鼠标左键直接点击地面移动。值得一提的是，原本在韩服的“剑灵模式”下，想在维持人物自身不动的情况下旋转视角，需要按鼠标中键。但在国服中被改到了右键，中键变成自动行走，而原本韩服的右键功能，则被放到了键盘的F键上。可以说，这个细节改动还是很心，“万用F键”和《无冬之夜Online》里的设定不约而同，用起来非常顺手。

《剑灵》的基本操作还是比较舒适的，哪怕从《魔兽世界》过来的挑剔玩家，也应该不会有多少抱怨。虽然在小幅度移动时，人物显得有些漂，平时走起路来，女性角色的腰似乎也扭得太过了，但这都不算大问题，差不多半个小时就能适应。此前《永恒之塔》只因为动作硬直没处理好，就几乎毁了所有手感，想必NCsoft也吸收了不少教训吧。

引以为傲的动作系统

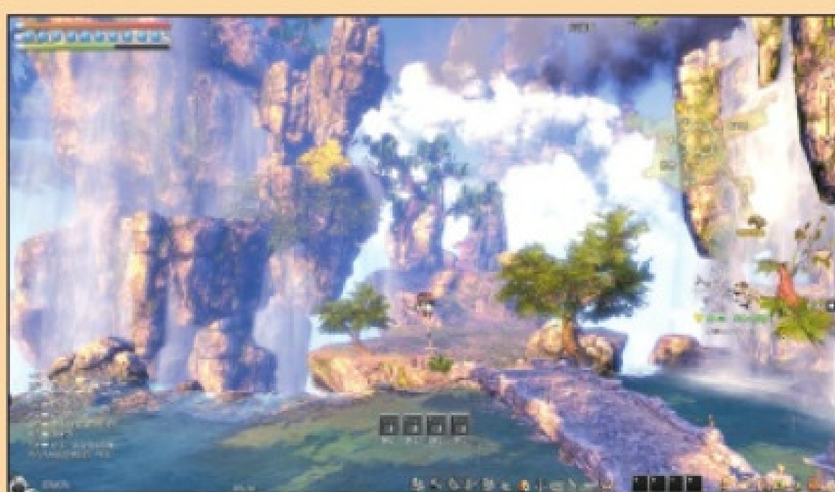
目前国服只开放了拳师、剑士、力士、气功师这5种职业，韩服新增的召唤师并未在此列。四大种族同时能用的职业非常少，像灵族只有气功师这一种职业可选。游戏并没有为每个种族单独设定新手区域和剧情线，稍显遗憾。开场动画以倒叙的形式展开，引出悬念，接着在新手剧情里回顾前因——洪门惨遭灭门，掌门洪玄公牺牲自己，将最后一线生机留给玩家。不得不说这里的剧情还是很有看点的，有一种玩单机RPG（还是国产的）的感觉。腾讯的本地化也做得相当不错，配音出色，动画质量上乘，我看得津津有味。然而一出洪门，满世界跑的玩家都是洪门“最后的弟子”，这种感觉太无力了。在欧美MMORPG里，玩家的角色通常只是一名普通的战士，随着整个大背景逐渐成长起来。而在韩国网游里，玩家往往是整个剧情的主人公。当我们在游戏里遇到和自己一样苦大仇深的玩家时，恐怕只会感到一种油然而生的违和感。

但当我开始投入战斗后，这种违和感很快就被抛于脑后了。可以毫不夸张地说，《剑灵》拥有MMORPG中最出色的动作系统。不仅不输于《第九大陆》《洛奇英雄传》这样以刷副本为主的动作网游，各职业极为出色的技能判定和手感，足够胜过很多单机动作游戏。

《剑灵》里没有提供常规的“战法牧”铁三角，玩家凭借对技能的理解和运用，加上合理的走位，就能在战斗里实现动作游戏里的“无伤”。5种职业定位清晰，每种职业的都有一套独立的动作系统。注重投技的力士、近身压制的拳师、擅长控制的气功师，刺客用陷阱、会偷袭，剑士进可攻、退可守，这一切在出色手感下运作良好，不同职业的的战斗思路截然不同。

如果你像我这样，在一个月内分别玩了《剑灵》和《无冬之夜Online》，或许会像我一样发出感叹：东西方对动作系统的理解果然不是一个层面上的。这回都不用日厂出手，仅凭NCsoft这样的网游厂商，都把东方动作游戏的理念阐述得











（上左图）看着这修长的身段，11头身的说法似乎有点保守了……

（上中图）新手出生地宛若《阿凡达》里的场景，细看岩石还是很有“虚幻3”的风格

（上右图）《剑灵》官方网站的宣传图，流露出一种上等的感觉

（下左图）国服玩家角色与韩服对比，左一和左三为韩服角色











（上左图）话说网络游戏和单机游戏的画面差距越来越小了，优化水平也跟上了，要实现这样的画面并不需要太高的配置
（上右图）韩国网游的人设很符合东方审美，又和国内乃至日系人设有些许不同
（下左图）游戏以打木桩的形式为玩家提供新手教学，从这个时候玩家就能体会到优秀的打击感了
（下中图）升级特效有一些《永恒之塔》的影子
（下右图）游戏里经常会出现大量植被，但帧数并不会因此下降很多

非常到位。前期玩家技能较少，《剑灵》在动作系统上的优势并不能完全体现出来。等到浮空、突进等技能加入，游戏便呈现出一副日式动作游戏大作的范儿，充满了各种动漫般的夸张效果，实际战斗给人的感受，用一个词来概括，就是“凌厉”。

在《剑灵》里，“凌厉”主要是靠速度来实现的，玩家的突进技完全就是PS2硬派动作游戏《忍》的风格，瞬间靠近目标并发动攻击。将目标打至浮空后，往往还会以极快的速度在空中追加多段伤害。但只有速度还不够，还要“拳拳到肉，刀刀见骨”的手感来保证力度。《剑灵》拥有非常出色的打击感。这是打击音效、动作硬直、适当的屏幕震动和镜头快速转换来共同来实现的，缺一不可。由此我们也能看出游戏在细节上的完善，其实手感说白了是个很主观的感觉，就是靠这些细小元素共同体现的。喜欢大开大阖的欧美人之所以总抓不住动作游戏的精髓，也是出于这个原因。我使用的剑士在防御反击对手的攻击时，甚至能看到双方兵刃相接然后弹开，这种严谨的判定，足够让核心动作游戏玩家满意了。

受限于出刊周期和测试时间，我无法将角色升到足够高的等级，因此未能完全体验后期的技能修炼系统（可以用这个系统强化原有技能，或习得新技能）。从修炼界面来看，这个系统有很高的研究深度，能丰富原本不太多的技能。为了便于玩家研究加点方案，每个修炼的项目都有类似“防”“孔”“连”这样的标识。在拥有了优秀动作系统和手感的前提下，这个庞大的修炼系统是《剑灵》职业平衡性的核心，无论PvP还是PvE均依赖于此。不过话又说回来，现在分析这个也没多大用。目前服务器里的人太少，难以看出具体影响。这个系统需要玩家的检验，尤其需要国内神通广大的庞大玩家群体来检验。

一些值得注意的细节

《剑灵》有着不少贴心的设定，但并不是国内网游那样以牺牲游戏乐趣为代价的“人性化”。比如游戏里没有采用自动寻路，但所有任务都会在地图上很清晰地标识出来。主线和支线任务分别使用不同颜色的符号。对话和打怪任务的标识也有显著差异，后者是几个红色的圆圈，表示任务怪活动的区域。这样既保证了一定的探索性，又不失便利。类似的人性化设定还有很多。比如你无需去拍卖行，在任何地方都可以启动拍卖行界面，拍下便可直接送达物品栏。我们还能把生活材料托付给NPC让其帮忙制作，完成后还有时间提醒，这时我们只要花点钱就能将物品快递过来。

《剑灵》还有一些颇具特色的细节，比如副本入口的图案各不相同，不同数量的圆圈和图形代表不同的副本难度。为避免同一场景内的游戏玩家太多，服务器采用多频道形式来运作，但处在同一服务器的不同频道都可以用“龙柱”来集合起来，并自动切换到队长所在的频道，方便玩家组队下副本。组队时的物品分配机制也颇有特色，贵重物品会直接在现场进行拍卖，而不是简单的掷骰子。和NCsoft之前的几款作品比起来，《剑灵》有着更加合理的成长曲线。从游戏初期开始，玩家就可以通过做日常任务来换取“牌子”，积攒到一定数量就能兑换强力装备，一扫之前很多韩国网游在很多人心目中“泡菜”形象。

为了更好地适应国内玩家的游戏习惯，《剑灵》做了不少本地化工作。前面提到的快捷键改动就是一方面。还有一些细节比如韩服的“水上漂”技能是要通过任务来获取的，国服则变成了直接能学习的技能。此外，伤害和回报有较大

改动。在韩服的《剑灵》里，玩家只要攻击了野外Boss，并且伤害打到了一定量，就能拿到Boss的精髓。但在国服，只有第一个攻击Boss的玩家才能拿到精髓。这让我想起以前在《永恒之塔》里，不管谁先起手，最后的经验都会按照怪物受到的受害比例分配给所有人，这招致了很多国服玩家不满，因为总有人会“偷”别人的经验。《剑灵》此举，恐怕正是为了避免重蹈覆辙。很难说这种改动是好是坏，虽然很多国人玩网游这么多年，可能对抢怪已经见怪不怪。但，我们真的就是抢怪的命么……

结语

当你看到本期杂志的时候，《剑灵》的首次“鉴赏测试”不知是否已经结束。虽然这次测试名额有限，持续时间也很短，但总归为腾讯提供了不少宝贵的经验。在游戏里我们也能看到腾讯发来的玩家调查问卷（回答后还有道具奖励），各种问题的提交也很方便，这些都是值得肯定的。很多人对腾讯的运营能力表示怀疑，对腾讯游戏的玩家群体构成也有所顾虑。我觉得这些担心都是多余的，这么大规模的一款游戏，搁到其它厂商手里，做砸的几率只多不少。腾讯好歹财力雄厚，目前也代理了一系列大作，主打精品理念，能最大程度保证游戏运营质量。就拿游戏的语音来说，尽管目前的版本里还残留着不少韩语配音，但从已经完成的中文配音来看，配音的质量是比较高的。这其实就是钱的问题，谁愿意往这方面砸钱，谁的质量就高。否则，就算有上海电影译制厂的人来配音——比如《半衰期2》——照样效果惨淡。而在《剑灵》这样重视背景和剧情的游戏里，配音的好坏对代入感的影响还是很大的。

此番首测，《剑灵》的各种论坛和贴吧也跟着热闹了起来。很多人都在讨论一个主题——收费模式。以往当一款国外大型MMORPG进入国内时，人们说的最多的就是：千万不要免费，道具商城会毁了这款网游。但现在情况发生了一些变化，从贴吧来看，支持收费（包月或计时）和免费（道具收费）的几乎各占一半（当然不排除贴吧用户群体自身的原因）。支持免费的原因很简单：我就是想玩玩，不想花钱。支持收费的原因就多了些，有的人不想道具商城破坏游戏的平衡性，还有的人是想提高游戏的门槛，让一些小孩和学生们望而却步，达到“净化游戏环境”的目的。这两派在网络上发起了激烈的争论，但基本上，你看到的就是两伙价值观完全不同的人在试图说服对方。《剑灵》的韩服采用点卡和服装双向收费，国服究竟会采取哪种收费方式，目前还不得而知。但可以肯定的是，国内免费网游经过这么几年发展，已经在很大程度上改变了新一代玩家对游戏的态度。他们可能只想“玩玩”，不想为游戏花费任何金钱——注意，是“为游戏”，免费网游里的消费尽管最终也是进入了游戏运营商的口袋里，但对这些花钱买强化道具的玩家来说，从感情是“为自己”多一些。面对休闲玩家群体，腾讯有《地下城与勇士》和《穿越火线》这两款人气作品，不至于费大力气代理《剑灵》《上古世纪》，甚至自行开发《斗战神》来自相残杀，这些作品瞄准的应该是较高端的玩家市场，但这在这片土壤上，究竟还有没有高端作品生存的空间呢，我不得而知。

最后我要说的是，《剑灵》是个好游戏，腾讯现在要做的，就是加紧本地化工作，让游戏尽快正式运营。玩家已经等待了太长的时间，有人可能大学入学就看过了宣传视频，直到毕业工作一年了都玩不上。在这个日新月异的游戏时代，拖得越久，就意味着越大的风险。P



（上左图）Boss战的走位和操作是首要的，传统的“战法牧”铁三角在这里并不适用

（上中图）游戏的界面可以自由定制，所有UI都可调节

（上右图）八卦牌是非常有意思的系统，和常规的装备系统比起来有更加丰富的玩法

（下左图）跑动时候的广角视角让玩家更容易看清周遭情况

（下右图）庞大的修炼树，届时定会产生不少流派



梦幻之星生态调查

虽然《梦幻之星Online 2》目前只在日本运营，但这个系列悠久的历史和良好的口碑还是让很多海外玩家趋之若鹜。在今年早些时候，我们已经介绍了这款游戏的基本世界观和设定，那么如今汇聚了世界各地玩家的《梦幻之星Online 2》现状如何呢？

■北京 瓦格雷

世嘉的"本格动作在线RPG"《梦幻之星Online 2》（以下简称PSO2）正式运营了。经过1个月左右的不断调整和小规模更新，已经有了70万注册ID，贡献这70万ID的玩家来自世界各地，几乎任何一个服务器都有一定量的"外人"玩家团体。游戏中的服务器以太空船为单位，玩家便戏称这些船为国际移民船。不过随着世嘉的"封IP"公告，这些国际移民船都蒙上了一层阴影。

国际移民船

一向以小心谨慎而闻名的日本运营商这次没有阻拦海外IP，服务器内不难看到操着异邦语言的角色四处乱跑。在7月4日刚开放自由注册后不久，各个服务器内每晚爆满，服务器状况吃紧，连原住民都会写帖发牢骚说"通信遅延過酷　**アイテム**拾**えない**"（延迟太厉害，拣不起道具来），临时维护时有发生。造成这种状况的有两个原因：一是"梦幻之星"系列本身有着很强的号召力，二是游戏本身并不需要太多的语言交流，这是一个见到怪后掏枪便射或者拔刀就砍的游戏，很符合海外玩家的口味。实际上日本本土玩家也并不是非常排斥所谓"外人"，基本上只要有礼貌，会打招呼（日本玩家特别看重这一点），能看懂基本的游戏指令即可。于是他们经常会在建立游戏房间时设置密码，然后在说明上写出密码内容。如此做法就表明"只要会日语的即可"，这做法有些傲娇但不乏可爱之处。

根据各个服务器的玩家粗略统计，平均每一艘国际移民船上有80～160名不等的国人玩家。这只是通过贴吧的玩家召集贴和玩家群的数据统计而来的，其中还不包括在日生活的外国人和那些日语水平较好又喜欢独自游戏的零散玩家（日语叫：一匹狼）。论游戏行为的话，我个人感觉PSO2中的国人玩家举止还是相对规矩的，起码我观察过的服务器内，国人玩家很少在公用频道使用中文，如果队伍里有外国玩家的话也会顾及大家而将中文限于私聊，以免对他人造成困扰。最近，传闻国人聚集量最高的3号移民船上出现了打金公司，随后不久的8月3日，PSO2官方网站上出现了针对"不正确游戏行为——RMT"的处罚公告。RMT全称是Real Money Trading，即真实金钱交易。这让国人玩家有些紧张，毕竟谁都不愿意看到当年日服《大航海时代Online》那样的大规模封杀事件，于是大家开始联名签署拒绝买卖金币的条约，并自发检举打金公司的营销号，这是在国内网游服务器很难得的一幕，可谓最可爱的玩家。

所谓"基本无料"的游戏设计

这里的"无料"是免费的意思，PSO2目前以游戏基本

免费，依靠增值服务盈利的模式来运营。不光是PSO2，很多日式免费网游的付费项目通常不会让你变得特别强力，但会让游戏变得更有意思，在PSO2中，非付费玩家不可进行道具和游戏币的交易，不可以在拍卖行兜售自己的货物（可以卖给NPC，也可以在拍卖行购买其他玩家的货物）。

这设定可能让玩惯韩国和国产网游的玩家有些难以接受，其实这个设定的理由很简单。对于一名玩家，他的成长路线大致是这样的：角色升级，获得稀有装备——强化装备，发现游戏币不够用——付费去拍卖行卖东西——强化出高级道具——去拍卖行卖东西。这样设计的好处在于，即便不想付费，玩家依旧可以利用抽奖、勤劳地刷怪卖垃圾等形式获得足够的游戏币，新人玩家也有足够的尝试时间，基本上，在你需要大量的游戏币强化装备之前，这款游戏对于任何人来说都是公平的。

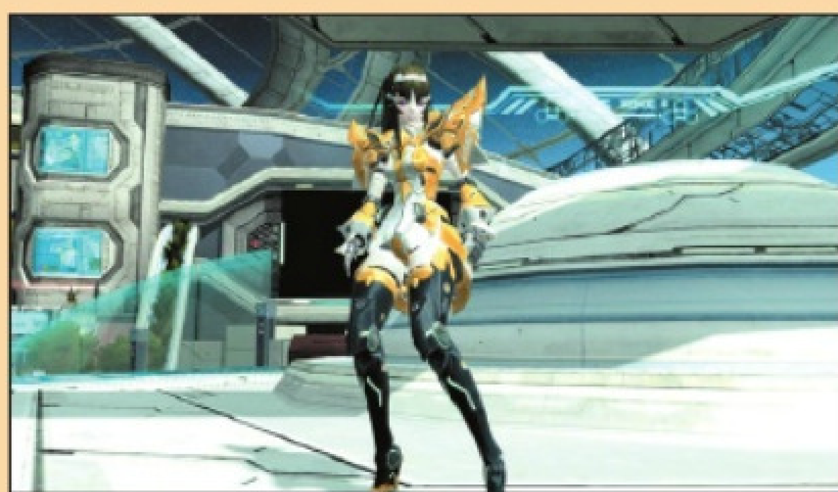
此外PSO2中的另一个付费项目就是“个室”，相当于在移民船上给你一个200平方米左右的个人空间，游戏中还会掉落一些非常有趣的房间装饰品（这也是游戏设定的陷阱啊，有钱人可以用来装饰房间，没钱人只能拿来喂玛古了……），玩家还可以邀请大家一起来家里做客。国人玩家形容这一服务好似买房：“想不到游戏里也要面对房子的压力。”而日本玩家则表示：“不按月付钱就会从个室中被赶出来，这简直就是付房租嘛。”话虽如此，丰富的个室设定还是引得不少玩家趋之若鹜。

海外IP状况堪忧

从正式运营到宣布阻拦海外IP，这其中大约有1个月的时间。最开始世嘉的态度让人备感信心——无论服务器怎么瘫痪，依旧只是采取“强化线路”“临时服务器维护”等手段来弥补，难道说这一次要敞开胸怀接纳海外IP了么？但事实上，海外IP带来的服务器、线路消耗与他们贡献的UP值（付费值）不成正比。现在官方决定已下，但目前的状况还不是最糟的，我们有机会和义务来阻止最遭的状况发生。

首先，封锁海外IP分为两种情况，可称之为“假性封锁”和“绝对封锁”。所谓假性封锁，就是一切可以用更换IP和VPN等手段来突破的封锁情况，只要做了相应的准备，最终总能成功登录。而绝对封锁下，运营方会筛选每一个ID的登录记录，如果发现其有海外IP登录史就立刻封停，是针对性极强的点杀性封锁。实际上这种绝对封锁出现的情况并不高，但一旦出现，多半就是因为服务器内有了大规模违反游戏规则的行为。最著名的就是当年日服《大航海时代Online》于2007年11月28日，以RMT泛滥之由砍杀337个账号。在本文截稿前，PSO2还没有进入IP封锁阶段，海外玩家可以照常进行游戏。官方的这一声明，主要是为封号提供了理由，一旦玩家试图破坏游戏规则而被人举报，后果只能自负，一定程度上起到了威慑的作用。

RMT行为是任何一个游戏运营商都不愿见到的情况，它加速了游戏的死亡速度。所谓只有国内才有RMT行为，这一点是无稽之谈，以前新闻中也出现过日方逮捕跨国打金公司的新闻。所谓RMT行为无非就是缘自人的惰性，但这种行为所衍生出来的其他恶行则是我们不愿见到的。打金公司刚刚诞生之际顶多算是个灰色职业，违规却不构成犯罪，起码是靠劳动吃饭。但之后与盗号、诈骗等联系起来之后那就绝对是黑色地带，对内严重威胁了网络游戏安全，对外则带坏了国人玩家的整体声誉。灰色地带从来都是滋生犯罪的温床，在此对所有正在PSO2奋战或即将进入PSO2的玩家说一声，只有遵守游戏规则，才能从规则中获得乐趣。P











（上左图）女性角色在正式运营后仍占据绝大人气
（上中图）日本玩家可以花上一整天时间来布置自己的家，进入不同玩家的个室往往会有别样的感受
（上右图）一场战斗过后，回收战利品成了相当困难的任务，因此付费扩张包是重要的增值服务之一
（下左图）女性的婚纱装和男性的白色西服是正式运营后官方加入的一套新外型，当然也因为女性角色太多，导致女性婚纱的市场价远高于西服
（下右图）由于游戏“刷刷刷”的特征，即便语言不同，不同国家的玩家一起战斗也不会有太多障碍



重返无冬城

7月12日下午，我们来到位于北京奥运村的完美世界总部。此行的目的，正是为了与《无冬之夜Online》（Neverwinter）来一个亲密接触。此时就连游戏的美服都尚未开始首测，这是一个难得的试玩机会。

■晶合实验室 Oracle

自《龙与地下城Online》运营以来，《无冬之夜Online》恐怕是最让无数D&D爱好者心动的网络游戏了。尤其是在《魔兽世界》后续稍显乏力的当前，这个市场更需要一款风格纯正的欧美奇幻MMO来激发活力。《上古卷轴Online》和《无冬之夜Online》都打着这样的算盘，只不过相比始终缺乏多人模式的"老滚"系列，"无冬之夜"系列显然有着更为丰富的多人游戏经验，或许从单机版初代沿袭至今的自定义模组就注定了这个系列要在某个合适的时机迈向网络化。但值得注意的是，本作并非之前单机系列的网游化，而是不同制作组另开炉灶开发的作品，因此相对于之前的单机版有不小的变化。但无论单机版的爱好者会对这些改动作何反应，从我们这次的试玩体验来看，这些改动都是值得肯定的。

客户端初窥

完美世界此前已经收购了《无冬之夜Online》的制作组Cryptic Studios，本作原本是一款单机游戏，在收购之后，单机部分被放弃，变成了纯粹的网游。目前本作在北美方面的开发工作还在紧张进行中，国内服务器尚未架设完毕。在完美世界"无冬之夜Online"项目组的电脑上，我们要连接大洋彼岸的北美服务器来进入游戏。游戏初次载入速度并不快，这不是什么优化问题，而是因为本作的英文版采用了"微端"模式，开始只需要下载一个极小的客户端，实际游戏数据则会按需实时下载。很多游戏都采用了这种模式，比如早年的《激战》。不过鉴于国内网络环境质量参差不一，相关项目负责人表示，《无冬之夜Online》在国内仍会以传统的完整客户端形式发布，"小水管"们大可放心。

目前游戏开放了6个种族，分别为人类（Human）、半精灵（Half-Elf）、精灵（Elf）、矮人（Dwarf）、黑暗精灵（Drow）和泰夫林人（Tiefling），这些都是D&D世界里的老面孔了。与主流MMO一样，不同种族也意味着不同的种族天赋与特长。在职业方面，我们只看到了4种职业：鬼蜮盗贼（Trickster Rogue）、龙御战士（Guardian Fighter）、控制巫师（Control Wizard）与奉献僧侣（Devoted Cleric）。与这个系列庞大的职业体系比起来，4种似乎有些太少了。好在我们从官方口中得知，随着游戏完成度的提高，经典的进阶职业也会相继开放。

尽管我们试玩的账号内已经有了若干高级别账号，为了能对游戏有一个更全面的认识，我们特意从角色创建开始。经过一番详细的人物设定（"详细"是相对于目前的MMORPG而言的，比起《无冬之夜2》那动辄十几页的细致设定，本作显得简单了很多），在即将进入出生地前，我

们遇到了一个特别的选项——手动选择出生地。不同于“种族决定出生地”的常规设定，本作提供了多达13座主城供玩家选择出生，并成为该城的市民。其中不乏像博德之门、安姆、巨龙海岸、月影群岛这些D&D爱好者们耳熟能详的地区。13座城邦各具特色，彼此之间恩怨纠缠，比如深水城和无冬城就是百年交好的盟友，而地处最北方，由五大海盗王统领的千帆之都路斯坎和无冬城则是敌对关系。由此可见，出生点的选择，将会影响到角色游戏里的剧情走向和势力关系。

令人满意的画面水准

待我们正式进入游戏后，最先感受到的无疑是游戏的画面效果。比起几年前配置需求虚高，画面表现却不尽如人意的《无冬之夜2》，本作无论在画面表现还是优化上，都有些让人喜出望外。游戏采用了略显夸张的卡通风格，大致与几个月前的《阿玛拉王国》有些类似。但画面的整体“舒适度”要强不少。这里的舒适度是指构成游戏画面的贴图、纹理、光影搭配在一起显得十分协调，看起来非常舒服。

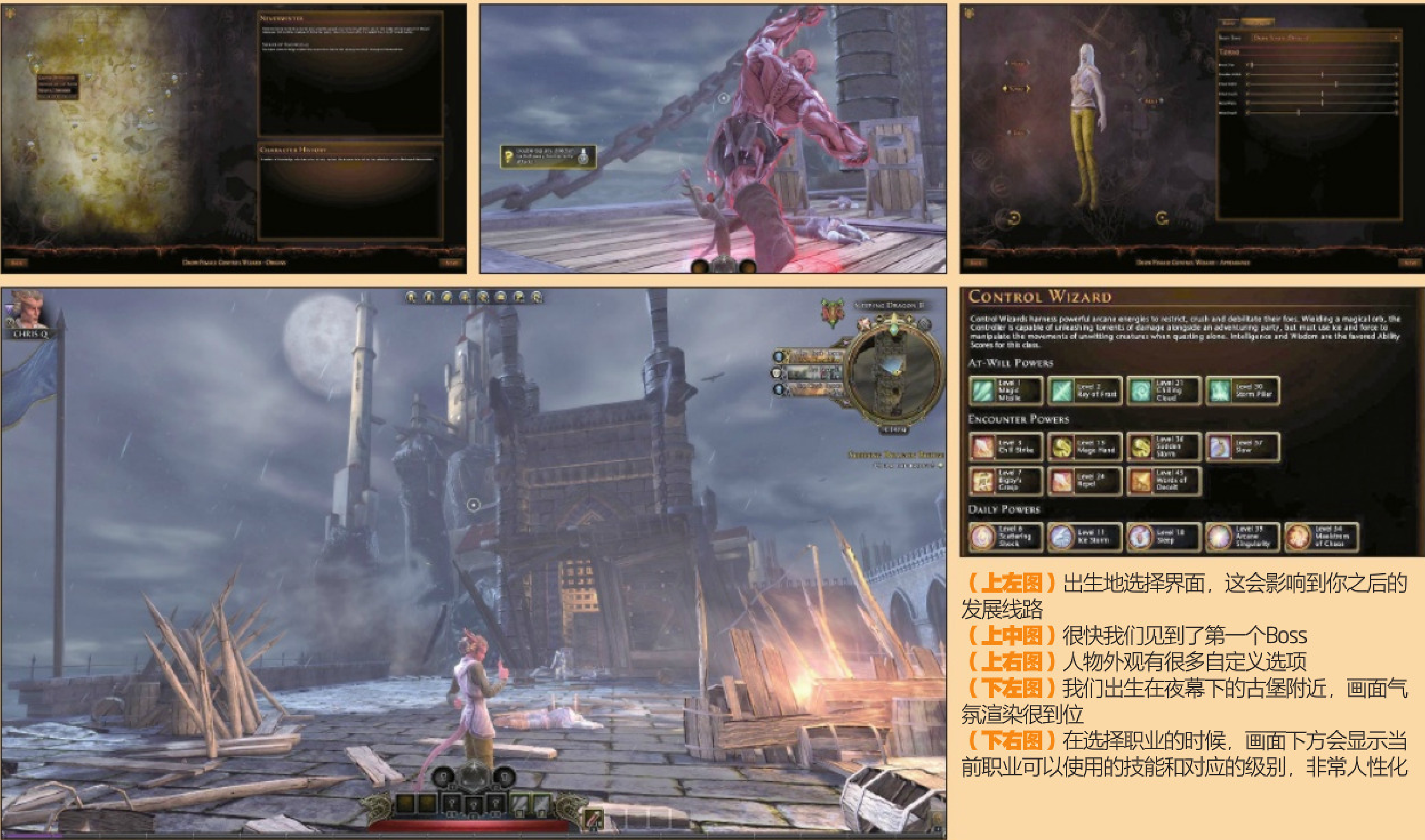
随着我们游戏流程的深入，画面带来的惊喜也逐渐增加。在室内场景时，画面优势并不明显。当我们进入主城，自然的光影与纹理都超过同期MMORPG一截。我们特别注意到的是，在主城有部分墙壁的凹凸感十分真实，但无法确定游戏是否用采用了曲面细分这样的DirectX 11技术。而到了开阔的野外，密集的植被密度和复杂的场景元素会让你忘记这是一款网络游戏。除此之外，游戏的远景非常出色，超高的可视距离使得画面里的场景更具层次感。更为难得的是，你能看到的任何场景，每一座山，每一条谷，都是可以到达的。场景中很少有硬性的空气墙，由此带来的自由度让我们尤为印象深刻。而这一切，在一块Nvidia GeForce 460级别的显卡的支持下就能维持到50帧以上，这种优化水准，不仅一扫《无冬之夜2》“高配低能”的印象，与很多单机大作相比也不遑多让。

改头换面的游戏方式

《无冬之夜Online》的画面不能算是“有冲击力”的，但它可以让你很快沉浸在这片费伦大陆里，将更多的注意力集中在游戏玩法上。《无冬之夜Online》采用了无锁定即时战斗，这也是本作与单机版的最大区别。

所谓“无锁定”，是指玩家无需用鼠标或Tab键选取目标，取而代之的是用屏幕中心的准星，像FPS那样指哪打哪。出于对RPG玩家习惯的考虑，准星精度并非如FPS那样精准，而是会在一定范围内为玩家自动校准。由于镜头完全随鼠标移动，当我们需要点击游戏界面的一些按钮时，按下对应按键会释放镜头控制，这样可以保证流畅的战斗与相对复杂的RPG界面操作互不影响。

我们首先体验的角色是盗贼，尽管载入花了一些时间，但一旦进入游戏，网络延迟完全可以接受。考虑到此次是直连美服，游戏在网络方面的优化可见一斑。由于是新人物，战斗没多少花头，引起我们兴趣的主要是一个类似《魔兽世界》里的“暗影步”的技能——使用后可突然出现在目标身后半空中发动攻击。无锁定战斗让本作的动作成分更多，我们可以根据敌人的行动规律避开攻击。这点在盗贼这个职业身上体现得尤为明显，因为在四大职业中，只有盗贼会动作游戏里的翻滚闪避。发动闪避的方式也非常自然——忘掉可笑的“Ctrl/Shift/Alt+方向键”的键位组合吧，在《无冬之夜Online》里，你只需要双击方向键，就能朝对应方向翻滚。



（上左图）出生地选择界面，这会影响到你之后的发展线路
（上中图）很快我们见到了第一个Boss
（上右图）人物外观有很多自定义选项
（下左图）我们出生在夜幕下的古堡附近，画面气氛渲染很到位
（下右图）在选择职业的时候，画面下方会显示当前职业可以使用的技能和对应的级别，非常人性化











（上左图）俯瞰等待玩家重建的无冬城
（上右图）控制巫师用念力魔法将敌人升在半空中
（下左图）控制巫师与多名敌人作战
（下中图）载入画面会因为要载入场景的不同而发生对应的变化，这是进入主城时的载入画面
（下右图）主城一角，砖墙的凹凸感很真实

这项操作并不是盗贼的专利，巫师用同样的方式可以发动闪现（这与当年《奇迹世界》里的法师闪现如出一辙，Cryptic很擅长学习嘛）。其实这个系统应该在PC平台的网游里普及开来，毕竟能少一个不必要的组合键。不过可能是为了突出不同的职业定位，剩下的职业并没有这种快速出入战场的方式，但他们同样有属于自己的专属特性，比如僧侣可以祈祷来快速回血。

爽快的战斗系统

在依次体验了全部职业后，控制巫师给我们留下了最深的印象，无论从技能的视觉效果还是实际用途上，控制巫师看上去都是最酷最有趣的。“控制”二字名副其实，不仅能用技能将敌人减速，再用奥术或元素法术将其轰杀。面对多名敌人时，还能直接将一个目标悬浮在空中，使其失去行动能力，再专心风筝余下的对手。巫师的技能是最有观赏性的，当他扔出一个冰枪，你会看到被击中的敌人身上真的插着一跟巨大的冰枪，临场气氛十足。战斗的高潮出现在我们将屏幕中间的六边形能量槽蓄满的一刻，法师大招发动，头顶上方出现一个由魔法驱动的球体，发出巨大的吸引力，将周围所有敌人的武器吸过来。这个帅气十足的技能可以削弱周围所有敌人的攻击和防御，在面对多民敌人时有非常不错的控场作用。

在战斗过程中，我们还发现场景中的一些元素——比如木栅栏，是可以被破坏的。这在MMORPG里并不常见，要知道我们身处的是开放性场景，而不是一个独立副本，一般情况下，网络游戏的开放性场景都是“坚不可摧”的，否则将会引起难以预料的问题。对此，相关项目组负责人也给出了解释：这些被破坏的元素在一段时间后会自动恢复成原状，以维持游戏世界的稳定。

便捷的操作

“无冬之夜”系列的一大魅力就是经典的D&D设定，但在MMORPG领域，诸多为爱好者津津乐道的设定可能会成为新手玩家的噩梦。比如《无冬之夜2》，蹩脚的镜头、繁琐的操作自不必说，单单复杂的技能和转职就足够让新手望而生畏。《无冬之夜Online》为迎合以轻度玩家为主的网游玩家群体，在系统上做出人性化的简化也在情理之中。虽然游戏目前只开放了很少的内容，但在这有限的内容里，完成度却出人意料地高。从种种细节也可以看到Cryptic一些不错的想法。

首先，本作不同于主流MMORPG的快捷键让我们的游戏体验非常顺畅。由于鼠标与镜头关联的设定，制作组尽量避免玩家用鼠标去点选按钮。快捷键在游戏里是无处不在的，与NPC对话、与场景道具互动、接受任务、捡物品，都有对应的快捷键，并且这些快捷键都在键盘的左手覆盖区域，无论你做何种选择，操作起来都极为顺手。在熟练之后，我们很快便享受到这些快捷键带来的便利。这让我想起几个月前玩《最终幻想XIV》的体验，经常遇到“把鼠标从屏幕上方移动到最右边，然后移动到最下方，最后再移回屏幕最右边去点击各种按钮”的操作。虽说也不是什么硬伤，但摆明了基本没把玩家的操作感受放在眼里。

为各种界面互动操作增加快捷键，这并不难做到，但只有真正考虑到玩家细微感受和操作习惯的开发商，才会重视这个经常被忽略的细节。同样的细节还体现在技能快捷上，不同于主流的数字快捷键，《无冬之夜Online》的技能快捷键是Q、E、R、X这种键盘左手覆盖区域的字母，唯一的数

字快捷键就是代表大招的1和2。我之所以一再重复“键盘左手覆盖区域”，是因为这款游戏的所有常用快捷键，包括技能和互动，都围绕在左手最常待的位置，即WSAD附近。在主流游戏已经默认将Shift、Ctrl这种扭曲手指的位置习以为常时，《无冬之夜Online》带来了教科书般的按键分布，在我将近两个小时的体验中，左手始终不会有大的位移，操作高效且惬意。

平缓的上手曲线

在当前的网游里，一个不得不考虑的设定便是寻路问题。到了现在这个时候，大家都“硬派”不起来了，寻路基本成了一个基本系统，区别就在于“度”。一般来说，老外做的游戏多少还有些探索方面的顾虑，很少会做成国内的一键式寻路。我们认为《无冬之夜Online》里寻路系统是比较适度的——一条金色的任务指引路线从玩家脚下延伸出去，一直到目的地，跟着这条线走下去即可。如果玩家半路改变路线，系统会根据你当前的位置自动计算出新的最优路线。这也算探索和人性化的折中设定了，甚至被不少单机游戏采纳，比如《神鬼寓言Ⅱ》和《死亡空间》。

值得一提的是，《无冬之夜Online》简化了单机版采用的D&D基础数值系统，即骰子规则。你不会像单机版的两作那样，在游戏里看到“2d6伤害的斧头”“1d8伤害的火球”这样的描述。最起码在表面上，你看到的数值描述与普通MMORPG没多大区别，此举虽可能招致D&D爱好者不满，但也的确有利于降低上手门槛，具体效果有待市场的考验。

Foundry——游戏中的游戏

之所以将这个《无冬之夜Online》最大的卖点放在最后，是因为这个系统目前尚未完善，在试玩过程中，我们只能看Foundry的基本界面，无法进一步尝试，这也是我们此行最大的遗憾。好在项目组负责人透露了一些细节，让我们可以了解到Foundry的大致面貌。可以说，这是一个极具野心的系统，一旦运作良好，潜力不可估量。

Foundry（字面意思是铸造），顾名思义，在这款游戏里，玩家可以通过Foundry系统打造属于自己的冒险世界。Foundry的基础，正来源于历史悠久的D&D桌面游戏。玩家自己勾勒地牢、城堡、城市、森林、怪物、NPC、剧情、任务，谱写一段冒险传奇。看上去与很多单机游戏的地图编辑器很类似？但Foundry远比前者易用，以确保大多数玩家能投入其中。玩家可以借助Foundry方便地分享彼此的游戏世界，它还提供了一个动态的评价系统，以便更多玩家能接触到那些优秀的作品。Foundry是一个巨大的挑战，实施起来的难度远比《魔兽争霸Ⅲ》自带的地图编辑器复杂，其中牵扯到很多平衡性、回报、优化方面的问题。但这款游戏有一个得天独厚的优势——从初代开始至今，“无冬之夜”系列的玩家自制模组已经发展了10年。Foundry一定程度上可以看做是单机系列自制模组的传承。

除了以上提到的诸多特性，我们还在里看到了雇佣兵系统和服务器活动，不过受限于完成度，我们无法完全体验这一部分。希望在之后的版本里，这些系统能绽放出它们的精彩。

正如前面所说，《无冬之夜Online》目前只开放了很少的内容，但就在这么有限的内容里，却处处显露着成熟。现在我们就在翘首以待Foundry系统早日完工了，我们也有理由相信，《无冬之夜Online》将会给同类游戏带来不小的震动，一如10年前那款《无冬之夜》。P











（上左图）城市地图，这次试玩只开放了其中的部分区域
（上中图）从这张图里我们可以清楚看到技能的快捷键分布十分合理
（上右图）右上角的地图旁边显示了当前的服务器活动和剩余时间
（下左图）这一招非常酷，十几把武器飞过半空，被魔法牢牢吸到一起
（下右图）这条从脚下延伸出去的金色线条便是游戏的寻路系统



48小时之战

2012年8月3日~8月5日，由椰岛工作室（Coconut Island Studio）、UBM组织发起和主办，IGF China协办的第二届上海Game Jam活动，在上海顺利举行。如果你不喜欢浓妆艳抹、躁动拥挤的ChinaJoy，那么为游戏开发而生的Game Jam或许能在炎炎夏日里为你带去一丝清凉。

■本刊记者 Oracle

Game Jam是什么？Game Jam是一种集体游戏创作活动，其宗旨是做一个游戏，它可以是电子游戏，也可以是实体游戏，参与者要迅速开发一个游戏原型，然后将它展示给玩家。Game Jam会有一些特定的规则设定——通常是48小时内创造出一个游戏。之所以要规定这样一个短暂的时间，是为了鼓励大家用创意思维创造出小巧但是颇有新意的游戏。Game Jam的参与者要基于一个主题来设计游戏，首届上海Game Jam的主题是“复活”。今年由著名游戏制作人陈星汉设定主题，为本届Game Jam增色不少。他为Game Jam设定的主题是——

从90年代到10年代

对于这个主题，陈星汉首先给出了自己的理解：“这是一个关于变化的主题。我们希望每个人创作一款游戏，能表达他们对在过去的10到20年时间里发生的最重要或最有意义的变化的内心感受。这个变化可以是你自己的，可以是你周围人们的，也可以关于这个世界。”

我们得知这次Game Jam的参与者中有两名2K China的游戏策划。当商业游戏策划遇到独立游戏开发，将碰撞出怎样的火花，这让我很感兴趣，因此我联系到了他们：一位是说话很萌、从小梦想做游戏的女生——卢梦霏（题图左二），她和她的临时团队开发的《星空》是一个款简单有趣的游戏。玩家需要在缓缓拔地而起的高楼大厦之间跳跃，在有限的时间内抓到最多的星星。另一位是名叫赵易捷的帅哥，他策划的《路过》有着非常抢眼的艺术风格——素描，各种属于那个年代的片段很容易把80后玩家带入上世纪90年代的童年记忆里，并在评比中获得了第四的名次。这两款游戏都属于那种不复杂但很有感觉的作品，这正是Game Jam这类活动存在的意义。

Oracle： *之前有过独立游戏开发的经历么？这次主要是抱着怎样的心态去参加Game Jam的？*

卢梦霏： 严格意义上来说没有吧。以前也做过Flash小游戏，或用各种工具做过游戏关卡，但都是浅尝辄止。参加这届的Game Jam，呃，我是被我们程序拉过去的……其实我之前玩过上一届Game Jam的一些作品，一直觉得以目前自己的能力距离他们还有些差距，所以直到出发的最后一刻其实还在犹豫该不该去参加。

赵易捷： 我对独立游戏一如既往的热爱，之前也尝试过GameMaker，不过用着不舒服。后来和朋友一起做App小游戏，目前正在用业余时间做战棋类桌游。去年的Game Jam由于自己家里有一些事情给错过了，今年看到通知的时

候，第一时间就报名了。我个人感觉，这是个游戏业内人士的自High活动，一群有激情有热血的游戏人聚在一起，火花迸发互相鼓励的大好事。来这里参赛，我希望能认识更多志同道合的朋友，以及磨练一下自己做Leader Designer的能力。

Oracle： *你们的作品灵感来源是什么呢？*

卢梦霏： 作品灵感来源于我们美术同学在第一天的头脑风暴时提到的一个词“拥挤”，切入点是城市化进程与自然环境协调之间产生的矛盾，以及一些人们这20年以来由发展而引起的心境上的变化。原本还想要加入高楼的增长速率随时代变迁由慢到快、惩罚时间等更多的策略元素，另外还有能更进一步帮助玩家代入剧情的片头和片尾，不过时间来不及了就……另外，我很喜欢我们作品的美术风格，希望给美术更大的发展空间，例如整个游戏的色调和背景是否也能加入沧海桑田的变化……不过时间不够啊！48小时实在太短，想表达那么多东西果然是策划太贪心了吧，啊哈哈……

赵易捷： 我们由今年的主题很直接地想到了自己从1990年到2010年间干过的事情，和组员交流下来，发现大家有非常多的共鸣，我们想把这种共鸣带给更多人。

把共鸣带给玩家，最重要的是情感体验，因此我决定采用简单、简洁的方式，还原大家成长记忆中的各种碎片。同时，由于我不想采用文字游戏的方式，就选择把这些碎片做成不同的关卡，让大家在开心一笑的同时，也能感受到自己已经真实长大了，这样一点淡淡的忧伤（笑）。其实在构思的时候，我就想在结尾加“那些消失在成长路上的朋友，你还记得么，发条短信吧”之类的话，最终还是作罢了。

Oralce： *这48小时给了你什么感受和收获呢？*

卢梦霏： 印象深刻的就是Game Jam里的牛人特别多，例如我们的美术同学几分钟就能画出很绚烂的概念图。还有来参加Game Jam的大家都对游戏有很高的热情，做出来的作品都非常棒，完成度很高。从策划方面来说，我觉得48小时的Game Jam非常考验策划的快速决策，要很快地制订一个方案，并且考虑到程序和美术不同的需求与状况。这对我本人来说是一件很有挑战的事，好在我们程序和美术的理解力和行动力都很强，能很耐心地听我说完策划案并且给予适当的建议，大家的配合也相当默契，3天的制作过程虽然很辛苦，但却是“累并快乐着”。

赵易捷： 哦这48小时的信息量实在太大了……来自各地的其他3位组员都是身怀绝技，要说收获的话，成功的实践了自己想推行的价值观、和大家分享这个开发经历，本身就是非常有意思的事情。在这个基础上，也非常好地实践了一次由自己做主导，把想法与创意传达给程序、美术，并让大家都认可的过程，最终把项目完成实在是很有成就感的事情。

Oracle： *作为商业游戏公司的员工，你觉得做商业游戏和独立游戏有什么心态上的区别？*

卢梦霏： 商业游戏的话，在设计上受到的限制相对比较多吧，需要更多地照顾到大多数玩家的感受，也不敢加入太多个性化的东西。而独立游戏真的给我一种自由的感觉，在创意和思维上的限制也不多，身边又有可靠的制作伙伴，一不小心就做出比较奇特的作品了……

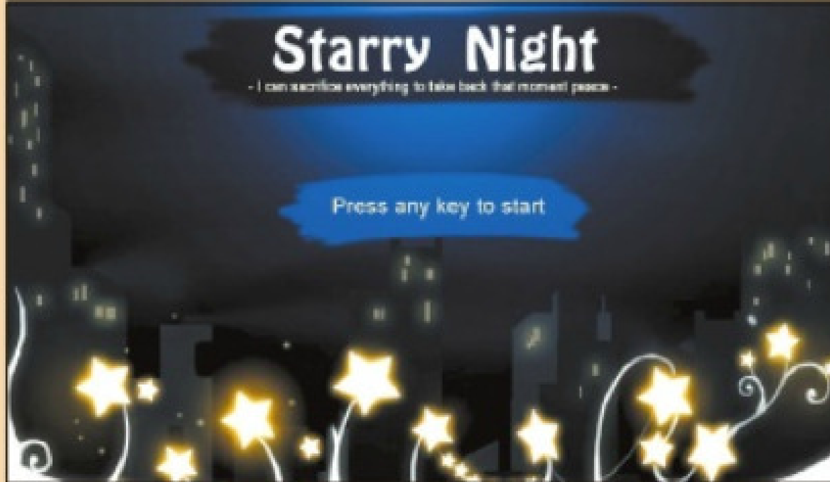
赵易捷： 在2K China这样比较大型的商业公司中，更多时候要考虑到客户的需求以及已经定稿的意见，因此需要做的事情主要是如何控制时间成本将任务完成，完善文档与其他成员交流。而在小型独立游戏的制作中，本身志同道合的制作成员非常容易沟通，如何让大家放弃不断迸发的灵感也是个难题啊……（笑）P











（上左图）Game Jam的现场，各小组井然有序
（上中图）80后的玩家玩《路过》会很有共鸣
（上右图）《Infinity Circle 2》获得了第一名
（下左图）大家在紧张开发游戏，右二是赵易捷
（下右图）卢梦霏MM策划的《星空》，两个人合作更有趣



TOTAL WAR™

ROME II

全面战争罗马Ⅱ

■名称：Total War: Rome Ⅱ ■类型：RTS ■制作：Creative Assembly ■发行：SEGA ■平台：PC
■发售日：2013 ■撰文：上海 CaesarZX

在初代的“全面战争”游戏《幕府将军》上市后的整整13年中，“全战”系列完全可以用一个词来概括——尺度。Creative Assembly那小到士兵个体、大到家国天下的大跨度恢弘手笔正是这个系列的核心与魅力所在。技术日新月异，这个系列却依然保持着它典雅又野蛮的平衡。

Creative Assembly的最新作品《全面战争——罗马Ⅱ》的独家演示视频从一片硝烟的战场开始：经过两次布匿战争的摧残，北非强国迦太基已到强弩之末。公元前151年，罗马共和国的元老院下令彻底消灭迦太基，不留后患。一位年轻人的声音出现了，他就是西庇阿·埃米利安努斯（Scipio Aemilianus，史称小西庇阿）——那位在第二次布匿战争中大败汉尼拔军队的将军科尔内利乌斯·西庇阿（Scipio Africanus，史称大西庇阿）的养孙。这一次，他自告奋勇率领这支军团，想要延续养祖父的荣耀。对历史人物和戏剧冲突的还原与表现一直都是“全战”系列的强项，我们也早已习以为常，但这一次Creative Assembly又给了我们惊喜：镜头给了站在罗马战船上与下属对话的小西庇阿一个近景特写。

《罗马Ⅱ》有了全新的引擎，支持更加丰富的面部表情动画，玩家首次在“全战”里能清晰地看着将军向士兵们转身、做着手势演讲的生动的动画效果。船上的士兵们同样表情姿态各异，面对即将来临的战斗，有的跃跃欲试，有的忧心忡忡。

镜头逐渐拉远，直到玩家的视野扩展到了整个海面，数十艘载满士兵的罗马战船正在快速逼近北非海岸。在沙滩和匆忙搭建起来的防御工事尽头，矗立着迦太基帝国的城墙。在《罗马Ⅱ》中，陆战与海战已经不再有技术上的隔阂：只要是战斗需要，这两者随时可以相互转化，甚至可以同时进行。迦太基士兵站在城墙之上随时准备迎战罗马的入侵，他们保卫的是自己身后那座宏伟无比的城市，这是“全战”系列到目前为止描绘过的最庞大、细节最丰富的城市了。此时狼烟升起，所有卫兵剑拔弩张瞄准了来犯的舰队，城墙上一片忙碌和嘈杂。

罗马战船靠岸了，部队从船中奔涌而出，迅速组成了各种攻击阵型。此时，摄像机上升到了“全战”系列中玩家最熟悉的高度，直到此时才有人意识到，这整段演示是由引擎实时渲染的实际游戏画面。

当然，游戏开发目前还在很早期的阶段，距离Alpha版都还早着呢。尽管摄像机是实时操控，但整部演示的剧情是100%脚本化的。不过这一切都足以证明制作组正在用全新的电影化脚本演绎这一场系列史上规模最大、细节最丰富的战斗。

> 特写镜头中可以看到丰富的细节，当镜头拉到最远时看到的又是无比壮观的兵海。

“‘全战’系列的尺度感相当特殊，”首席设计师James Russell骄傲地说，“当你在观察一场战斗时，超近距离的特写镜头中可以看到丰富的细节；而当镜头拉到最远时看到的是无比壮观的兵海。在《罗马Ⅱ》中我们将在这两个极端的视觉表现上下更大的功夫。”

抵达城墙底部后，罗马军队兵分两路，一路由小西庇阿率领，架起攻城塔楼准备进攻城墙防御最严密的部位，另一路则从刚刚由战船投石机在城墙上砸开的小缺口涌入城内。

摄像机重新拉近，视角附身到了漆黑的攻城塔楼内部一名普通士兵的身上。随着小西庇阿的令喝，在片刻宁静之后，攻城塔的门板打开，轰然砸在了城墙上，罗马士兵冲入了刚刚出现在眼前的刺眼阳光中。这段电影化脚本是如



镜头逐渐拉远，直到玩家的视野扩展到了整个海面，数十艘载满士兵的罗马战船正在快速逼近北非海岸。这样的场面，岂止是“电影化”？！



这是罗马历史上空前绝后的一次攻城战，你仿佛看到小西庇阿的部队在向市中心推进。这样大规模的攻城战，从夺取城墙到战略要地的逐个击破，整个战场都是动态的。一座防御塔被罗马投石机射出的巨石击中轰然崩塌，摄像机拉到了地面高度来仰视这一壮观场面。小西庇阿冲入画面，回身动员自己的士兵们

此出色，将战斗的急迫性和危险性表现得淋漓尽致。

制作组尚未决定在普通的遭遇战中如何运用这样的脚本场面——毕竟像围攻迦太基城这样规模的战斗在罗马历史上是仅有的——不过他们还是会努力寻求最佳方案。“我们正在尝试创造一种人文感，赋予属于它自己的历史和背景。”首席战斗设计师Jamie Ferguson说，“使玩家感到每一处细节对整个游戏都举足轻重，而你所作出的每一个决定都至关重要。”

让战争人性化，这是制作团队一直都在渴望的目标。Freguson把这个称为“小人蚂蚁体验”——你可以体验到指挥一支由人型蚂蚁组成的大军的感觉——这是Creative Assembly最想实现的野心之一。城墙上，罗马人和迦太基人开始了白刃战，所有人物的动作都要比《将军2》中的更形象和自然。在一个微观的1对1的战斗中，当致命一击来临时，并不是由那些无聊的战场数学算法来决定，而是由其中一方实打实的一次判断失误甚至是一次失足导致的。

更大的“尺度”在这里也有体现：《罗马Ⅱ》将会有一个全新的战术视角。

小西庇阿的部队夺下城墙后从港口附近的缺口蜂拥而入，重新组成阵型，与此同时，罗马人的投石机战船进入港口，为刚刚重组阵型的部队压制住来自远处高塔的火力。在附近的一个十字路口，迦太基部队也组成了防御阵型。

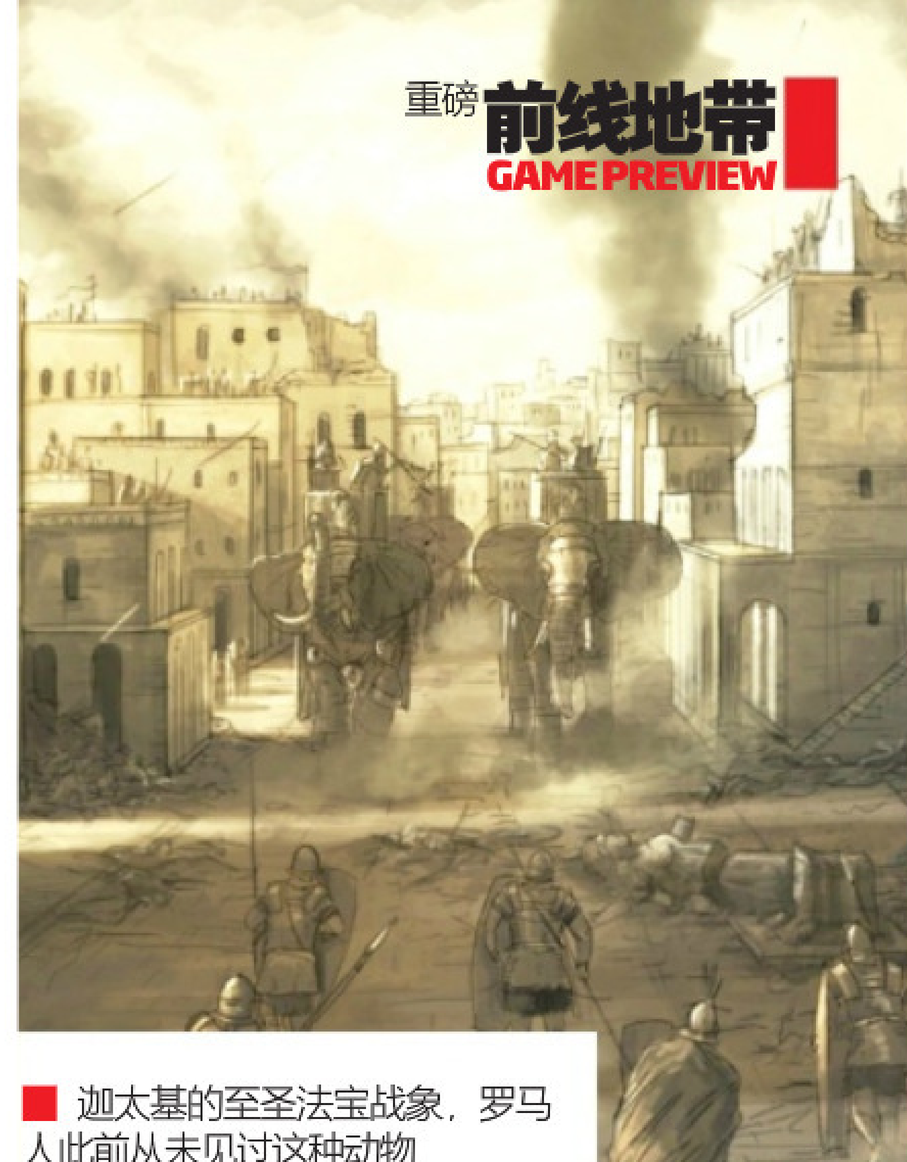
更大的“尺度”在这里也有体现：《罗马Ⅱ》将会有一个全新的战术视角。玩家可以将画面拉远到足以看见一公里见方的战场，所有部队分别以徽标来代替。从这个视角玩家不能做任何微操，但绝对能大大缩短玩家花在来回推拉摄影机上的时间（显然是参考了《最高指挥官》）。

时间唐突地跳跃到了战斗结束。小西庇阿遥望着被熊熊烈火映红的天际，发出了那道将这里夷为平地的著名命令。“这是场伟大的胜利，可我担心，将来有某人也会对罗马发出同样的命令。”这是古希腊历史学家波利比乌斯（Polybius）对小西庇阿致敬的原话。

还有许多东西是没在这次演示中展示的，比如游戏的战略部分。不过制作组其实很乐于透露一些消息。“我们要让战争更有意义。”Ferguson说道，“我们要提升战斗的重要性——让军队



■ 罗马从来都不是海战强国，但游戏里可以是强国



■ 迦太基的至圣法宝战象，罗马人此前从未见过这种动物





■ 阴谋和背叛是罗马政治永恒的主题，正如这个预告片结尾问的那样：为了罗马，你愿付出多大的代价？



■ 罗马人突入城墙。小西庇阿的部队进入城市街道后从侧翼包抄迦太基的防御部队，城市被越来越大的火势和浓烟所笼罩

成为真正意义上的军队，你会发现这次的战役部分与前几作大有不同。”

每支部队都将变得比在以往游戏中重要得多，他们面临的将是更少，但也更大、更关键的战斗。更少的部队数，也就意味着在部队装备上更细节化的控制。罗马人相当擅长学习和利用外国技术，现在玩家也能有这种机会来决定为自己的部队添加怎样的装备，Ferguson举了一个“罗马剑”的例子。这种剑最初是从日耳曼军队那里学来的，历史上罗马一直到帝国后期才开始用这种剑装备军队。但如果玩家想在游戏中提前让部队装备，那也未尝不可。

Ferguson说：“创造‘全战’系列的目的并不是为了还原历史，而是刚好相反。我们从历史上一个重要节点切入，然后任它自由发挥，让玩家与AI和环境互动。”不过，围绕一部分历史因素究竟该如何呈现出来的问题还是有些争议的。例如著名的马略改革是否能完全由玩家来决定和逐步推行，还是只能按照史实的固定时间发生。马略改革是罗马历史上最重要的改革之一，当时罗马的政治家盖乌斯·马略（Gaius Marius）提出将罗马军队转变为一支纯职业化军队。

制作组正在考虑这部分的玩法，到底是把这部分内容做成法律系统的一部分，还是单单只在军队中才能体验到这一改革效果呢？目前还没有定论。

Creative Assembly想要系统化地重塑历史，但他们只负责建立一套系统和事件，其他的一切都由玩家来决定。按照Ferguson的描述，《罗马Ⅱ》的战役部分将有比前几作更具灵活性的动态政治系统。“回眸历史，你可能会觉得罗马的历史早已盖棺论定，但举例来说，你没有理由认为罗马不可能从帝国制转变回君主制。众所周知，尤里乌斯·恺撒就曾被授予王冠。我们将允许玩家去做出这类决定，让他们来创造历史。”

> 如果想创造一块宏观尺度的历史沙盘，那么战斗模拟就必须从每一个士兵做起。

这就是为什么在制作这款游戏时专注于战争中的“人”是很有道理的。如果想创造一块宏观尺度的历史沙盘，那么战斗模拟就必须从每一个士兵做起。罗马是由人建造的，而罗马历史之所以令人着迷正是因为他们曾活在这个星球上。

“全面战争”系列只是一盘小棋，但赢得这盘棋，你将获益良多。

■《博德之门增强版》中包含原作的资料片《剑湾传奇》，售价为17.99美元。当然紧随而来的还有《博德之门Ⅱ增强版》，预计于今年年底推出，包含二代的资料片《巴尔的王座》

博德之门增强版

■名称：Baldur's Gate: Enhanced Edition ■类型：RPG ■制作：Overhaul Games ■发行：Overhaul Games ■平台：iOS/PC ■发售日：2012.9.18 ■撰文：北京 Morgana



■iPad上的使用演示，支持高分辨率，不过……空格键在哪儿？



■开发中画面，记忆中的烛堡，美丽依旧……

黑岛工作室和BioWare联合开发的“博德之门”系列，是RPG玩家心目中无可替代的经典之作。当你距离它首作的发行越来越遥远时，就越有如此强烈的判断。14年过去了，其间欧美RPG，特别是DnDRPG的作品早已变化万千，黑岛工作室也不复存在，《博德之门Ⅲ》似乎将成为玩家心头一个遥不可及可及的梦想。其实那些最有爱的开发者何尝不是如此感叹，于是，一些参与过《博德之门》制作的BioWare的“老家伙”，在加拿大美丽的旅游城市埃德蒙顿成立了新工作室Overhaul Games，“Overhaul”就是“翻修、革新”的意思，凭借和BioWare的良好关系，这些人翻修的第一款作品便是《孤胆枪手2 HD》（MDK2 HD），现在，轮到《博德之门增强版》了。

我们都知道，1998年的不朽名作《博德之门》是一款基于AD&D规则的角色扮演游戏，它向玩家讲述了一个曲折离奇的故事，赋予玩家一次惊心动魄的旅程。在游戏中，主角本身是杀戮之王Bhaal的众多子嗣之一，这个设定对欧美RPG里英雄主义主角当道的传统来说，不仅是个挑战，更是一个讽刺。正邪不两立，让一个身世不明的人物同时具备两种截然不同的立场，并随时进行着激烈的心理斗争是个绝佳的主意。

> 正是由于你的不凡出身，你被卷入了这场以铁矿危机作掩护的阴谋中。

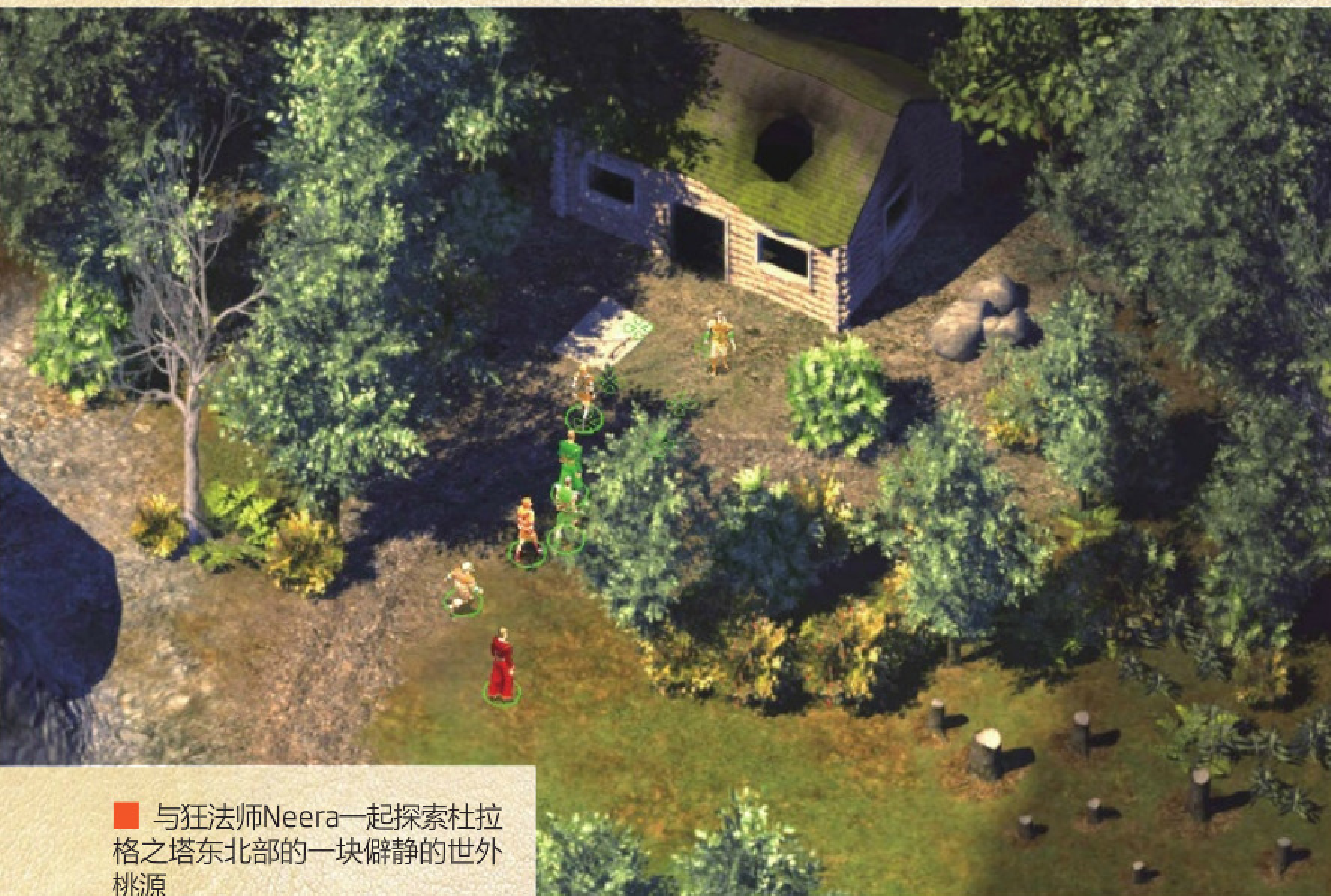
作为主角，你的内心也许潜藏着邪恶的种子，但由于养父Gorion的谆谆教诲，你并没有像其他Bhaal的孩子一样误入歧途，成为权利和暴力的追逐者与牺牲品。而正是由于你的不凡出身，你被卷入了这场以铁矿危机作掩护的阴谋中，你的身世之谜、城市的缺铁之谜、谁才是真正的幕后黑手，秘密都将在游戏进行中慢慢揭开……

年代久远的《博德之门》画面虽然古朴，却渐渐无法适应越来越大的显示屏幕，全新制作的版本将实现高清与宽屏下的2D世界。面向PC和苹果iPad，首先带来的是画质上的改进。增强版保留了原作唯美的2D画风，在此基础上增加了高分辨率以及宽屏显示功能。

原作的过场动画全部经过重新制作，由本作的艺术指导——近年来享誉欧美漫画界和电影界的人气画师Nat


原画：卡丽衫的僧侣Rasaad yn Bashir


与卡丽衫的僧侣Rasaad相关的新场景云雾峰


与狂法师Neera一起探索杜拉格之塔东北部的一块僻静的世外桃源


狂法师Neera身世多舛，她难以抑制自己的法力

Jones亲自操刀，将他的黑暗奇幻风格融入到这款史诗级的作品之中。此外，Overhaul Games甚至还请来了“质量效应”系列的作曲者Sam Hulick为本作撰写新的曲目。

增强版增加了若干新的角色和任务。首先一位是卡丽衫的僧侣Rasaad yn Bashir。对于一个年轻人来说，Rasaad yn Bashir散发着罕见的冷静与智慧光芒。Rasaad和他的哥哥Gamaz原本是卡林港的孤儿，以乞讨和盗窃为生。在一次行动中他们被日魂教会（Order of the Sun Soul）的一个僧侣抓获，两个男孩不但没有受到惩罚，相反，僧侣开始对他们进行再教育。很快两个男孩就在训练中表现出了优异的体力和强大的毅力，以及对月亮女神Selune虔诚的信仰。Rasaad的哥哥在一次灾难性的任务中不幸身亡，从那以后Rasaad离开了修道院，开始了他的剑湾传教之旅，以寻求心灵上的慰籍。

“在谎言面前，我们提供真相。在仇恨面前，我们给予怜悯。”

作为一个卡丽衫僧侣，Rasaad拥有非凡的徒手格斗技巧。玩家可将他加入自己的冒险队伍中，释放这位僧侣卓越的战斗能力。Rasaad的个人任务将引领玩家来到全新的场景——云雾峰（Cloud Peaks）的顶端，在那里玩家将和他一同面对一个不期而遇的复仇者。Rasaad的相关任务将花费玩家约4个小时的游戏时间。

新角色Neera是个半精灵狂法师，她在一次狂暴中弄残了她的学生，后来从家里逃了出来，并在至高森林（High Forest）一带游荡。即便在荒无人烟的森林里，难以控制的法术还是威胁到了易燃的树木，至高树人图兰（Turlang）只好将Neera驱逐出森林。在路上，Neera仅仅享受了短暂的陪伴就被塞恩的红袍法师追上了。过去犯下的错误以及无情的红袍法师，这些难以预料的灾难和深深愧疚持续影响着Neera，她希望找到一种两全的方法——既能让她应对敌人又能控制自己的法术。

这些难以预料的灾难和深深愧疚持续影响着Neera，她希望找到一种两全的方法。

“施展狂乱魔法就如同用耳朵演奏长笛。在魔法的范畴里打个比方，我可以演奏一段动听的旋律，但是当我弄错了某个音符的时候，长笛发出的火焰就会射向所有人。”

将Neera纳入你的队伍将同样带给


新增的冒险故事发生在幽暗地域之中


暗黑卫士Dorn Il-Khan因为冲突而屠杀了整个雇佣兵团队


显然，黑暗矿坑是一个类似竞技场的地方


图片上方是幽暗地域中最出名的怪物——眼魔

玩家4个小时的全新冒险——和她一同探索杜拉格之塔（Durlag's Tower）东北部的一块僻静的世外桃源。

暗黑卫士Dorn Il-KhanDorn出生于世界之脊，在父亲及其部族被一个敌对部族消灭后，他的人类母亲带他逃到了路斯坎。Dorn的冷酷与力量为他在这座北方城市赢来了不少声名，很快他就引起了一群心狠手辣的雇佣兵的注意。Dorn因为屠杀了整个雇佣兵团队而遭囚禁，于是他与炼狱恶魔做了一笔交易，赋予了他更强的能力以及复仇的承诺。

“别用这种简单的道德观念来约束我。”

Dorn是个寡言少语的暗黑卫士，通过与异界的交易获得了挥舞黑剑和邪恶法术的可怕力量，他被以前的队友所背叛，复仇的私欲与荣誉对于他来说同等重要。帮助葛立安的养子能帮他达到自己的目的——复仇。让Dorn加入你的队伍，他将用手中的黑色巨剑在剑湾杀出一条血路。

暗黑卫士本是原作不支持的进阶职业，但诸如进阶职业、亚种族等在《博德之门Ⅱ》中才出现的特性将被悉数引入增强版中。增强版新增的冒险故事发生在被遗忘的国度最知名的区域之一——幽暗地域。在那里，疯狂的卓尔精灵Baeloth用他强大的法术强迫灰矮人为他建造了一个由他自己设计的复杂而又残忍的娱乐场所——黑暗矿坑。他邀请了来自马兹特克和魔索布莱城等被遗忘的国度各地的客人来参观，受到邀请的人们将进入这块竞技场般的地方进行生死对决。踏入黑暗煤矿的玩家队伍将遇到形形色色的人物（大多数都是难对付的角色），并接受15场地狱般的挑战。

“《博德之门Ⅲ》才是人们的终极目标，增强版是宏大计划中的第一步！”

工作室暗示，如果这两部增强版销量好的话，后面一系列的老游戏加强复刻将成为可能。比如计划中的《异域镇魂曲》《冰风谷》《无冬之夜》等，基本上都是前“双B”旗下一些口碑较好但有些陈旧的名作。他们甚至说《博德之门Ⅲ》都极有可能。“《博德之门Ⅲ》才是人们的终极目标，增强版是宏大计划中的第一步！一切取决于市场表现。”反正Overhaul Games的制作人如此说。这句话似乎可以翻译成：为了我们所有人的梦想，请大家尽量通过正规渠道购买正版吧！P

边境之地2

■名称：Borderlands 2 ■类型：FPS ■制作：Gearbox Software ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.9.18 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师



■ 前作的常见场景是贫瘠的沙漠和破败的建筑，现在你会看到庇护所这样大而复杂的城镇



■ 庇护所里不起眼的小地方可能充满惊喜，而谁说本作像是《狂怒》来着？那我们就像到底……

一直遮遮掩掩的《边境之地2》终于开始大量飙内幕了，4个新主角的职业能力都浮出水面，作为一名踢门扫射爱好者，挖掘这些东西自然是义不容辞。

萨尔瓦多（Salvador）

萨尔瓦多的职业是狂暴枪手（Gunzerker），职业技能是狂暴扫射——在短时间内操起两把武器同时开火，可以是班组机枪和火箭筒之类的大家伙……所以你能想象的出这个家伙的战斗风格。

曾被命名为横冲直撞（Rampage）的技能树现在更名为怒火（Wrath），这个技能树的战斗风格就是双持武器追着敌人扫射，扫到所有人七零八落地惨死为止。相关的技能有提升技能效率的，比如“持久耐战”（Last Longer）能提升狂暴扫射的持续时间，“不来一发么”（Get Some）是通过射击敌人来缩短狂暴扫射的冷却时间；也有鼓励玩家不断击杀敌人的，如“尝尝这个”（Yippe Ki Yay，虎胆龙威里布鲁斯·威利斯的台词），在狂暴扫射下每杀一人都会提升狂暴扫射的持续时间；有杀死敌人后短暂提升射击速度与致命打击伤害的“烧你全家”（Lay Waste）；最后的“往死里撑”（Filled to the Brim）提升所有武器的弹匣容量和总载弹量，让玩家扫射得更爽更持久。

顺带一说，萨尔瓦多还是个身高只有5英尺但肩宽居然也是5英尺的壮汉，所以他的第二个技能树叫做筋肉男（Brawn）。技能自然都是在绝境中爆发的招数，受伤后提升武器伤害、换弹与移动速度，空盾时加快武器射速、杀敌后提升伤害吸收能力都是这个技能树下的，而最后一个技能尽显纯爷们霸气——“劣者，来战啊”（Come At Me, Bro），可以让濒临空血的萨哥满状态原地复活，不但提升伤害吸收能力，还吸引敌人仇恨。

他是个身高只有5英尺但肩宽居然也5英尺的壮汉，所以他的第二技能树叫做筋肉男。

放在最后的是最黄最暴力的扫射欲（Gun Lust）技能树。将过量伤害转化为自己生命值的“轰杀至渣才是王道”（No Kill Like Overkill）大概是这儿最文明的技能；“快乐加倍哦亲！”（Double Your Fun）是在狂暴扫射状态下连手雷也一起翻倍了；“性感的霸王龙”（Sexual Tyrannosaurus）让萨哥



■路边的雪人里藏着一支属性还不错的枪支哟！



■前作中的魔女Lilith会作为NPC为玩家布置任务

■Tiny Tina是个看起来人畜无害的小菇凉，她欢迎任何人加入她的茶会哟！

越挨打越快乐，回血速度飙升；作为压轴的Moneyshot技能（这个技能最恰当的译名大概是一库，不信您可以去查俚语词典或维基），每个弹夹的最后一颗子弹都会制造巨大伤害——然后有些惯用双筒霰弹的家伙就燃了。

阿克斯顿（Axton）

阿克斯顿的职业是突击队员（Commando）。他与前作中的士兵罗兰德（Roland）职业技能类似（部署自动机枪塔），因而备受关注。

罗兰德在前作中用的是蝎式机枪塔，在中期加上相应技能后不但能打怪，还能补充弹药、帮人回血，但在后期由于敌人等级的大幅提高，机枪塔的作用慢慢减弱。阿克斯顿的枪塔比罗兰德的更加先进，通过选择不同的职业技能，可以强化枪塔各方面的能力，用来适应不同的战斗风格。

如果选择游击（Guerilla）技能树，阿克斯顿的战斗风格是冲入敌群正面作战，以自身强劲的火力消灭敌人，与此对应的机枪塔功能偏向吸引敌人的注意力与吸收伤害，让他更从容地将敌人轰下；火药（Gunpowder）技能树偏向中距离战斗，强化狙击步枪和火箭筒之类武器的输出能力，与此对应的是中长距离作战用的长弓枪塔；求生（Survival）技能树自然倾向于提高角色的防御能力，提升这一系技能可以强化防御力、生命值，并大幅提高枪塔的伤害、射速和其他属性。求生技能树下有一个被称为“压力”（Pressure）的技能，可以提高角色的装弹速度和护盾充能速度，他的生命值越低，装弹速度和充能速度就越快。

如果选择游击技能树，阿克斯顿的战斗风格是冲入敌群正面作战，以火力消灭敌人。

泽若（Zero）

泽若的职业是刺客，他的名字来源于他面罩上的数据显示——当他轰下一个敌人时，那个跳动的红色数字就会变0……泽若的职业能力是欺诈（Deception），他会在敌人面前扔出一个自己的全息镜像吸引注意力，本身则进入隐身潜行状态。他可以隐身接近敌人，用剑发动致命打击。在隐身时，敌人身上的薄弱点将被蓝色标出以便发动攻击，且隐身状态维持得越久，拔刀攻击的威力就越大。欺诈能力与前作中莉莉斯（Lilith）的相位转移不同，这个技能不会把他带进异次元，所以手雷或其他爆炸攻击仍然能伤害隐



■本作的任务设计比前作有趣得多，中间更深入地融合了Gearbox特有的恶趣味，比如这个任务需要你点着3只虫子，让它们的惨叫声足以叫醒Roland的间谍



■如果你不知道干掉这个小Boss有多少收获，看看他背上的大箱子就有谱了



■这间男厕所能帮你更改外观、重置技能点，唯一的缺点是——这是间收费厕所！

身的泽若。

泽若目前已知的技能树是狡诈（Cunning），有一个叫做“出乎预料”（Unforseen）的技能，使用后他抛出的全息诱饵将会在他显形的同时爆炸，产生大范围电击伤害。另一个尚未命名的技能树中有个名为“行云流水”（Be Like Water）的技能，用以强化攻击能力——射击敌人将短暂提升泽若的近战伤害，而发动近战攻击又会短暂提升他的射击伤害，两个效果叠加，使他可以发动行云流水般的持续猛烈攻击。

值得一提的是泽若的近战武器。使用他状似忍者刀的剑发动近战攻击，这柄剑跟前作中几个角色的近战武器类似，都不算作可装备的武器，但它的攻击效果可通过技能和Mod进行强化。这柄剑平时只有剑柄，但在拔剑的同时就会自动组成剑身。

玛雅（Maya）

玛雅的职业是前作中出现过的女妖（Siren），但与莉莉斯不同，玛雅的职业技能由相位转移变成相位锁定（Phaselock），可以将敌人定在当场，任由宰割。不同的技能也会对相位锁定有加成。玛雅的技能树包括和谐（Harmony）、运动（Motion）和浩劫（Cataclysm）。目前浩劫技能树的信息最少，只有一个“日炙”（Helios）——在相位锁定敌人的同时产生大范围爆炸攻击效果，将范围内的敌人尽数点燃。

玛雅的职业技能由相位转移变成相位锁定，可以将敌人定在当场，任由宰割。

和谐技能树看来比较偏向生存能力，如通过杀死被相位锁定的敌人来自动治疗整个团队的；在受伤时有一定几率使护盾立刻开始充能，同时提升护盾充能速度的；通过相位锁定敌人来加速恢复玛雅和队友生命值的；通过相位锁定直接复活队友的。当然这一系也有提升战斗能力的技能。

运动技能树将重现原作中女妖狂风般扫荡敌人的锐气。比如“惯性”（Inertia）和“动能反射”（Kinetic Reflection）这两个杀死敌人后才生效的技能会加快护盾的充能速度与换弹速度，还可反射敌人射来的子弹；提升所有武器投射速度与伤害的“加速”（Accelerate）、提升护盾的伤害吸收上限并缩短充能冷却时间的“保护”（Ward）等都是直接强化战斗能力的，让她更快更好地大开杀戒。

PES 2013
PRO EVOLUTION SOCCER

职业进化足球2013

■名称：Pro Evolution Soccer 2013 ■类型：SPT ■制作：WE Productions ■发行：KONAMI
■平台：3DS/PC/PS2/PS3/PSP/PSV/Wii/X360 ■发售日：2012.9.14 ■撰文：MerlinPinkst



■ 界面有所精简，球衣选择和Game Plan等都在一个菜单内实现



■ 赛场的光线很明亮，更类似PES2010，不像前两作那么昏暗

虽然截止本期截稿，K社还没有宣布PES2013的发售日，但有迹象表明，它在传闻中的9月14日发售还是有一定可能的，最明显的迹象就是，K社今年史无前例地在7月底就发布了PES2013的第一个试玩版。要知道，即使PES2012在去年发了两个Demo，也是科隆电玩展之后的事了。

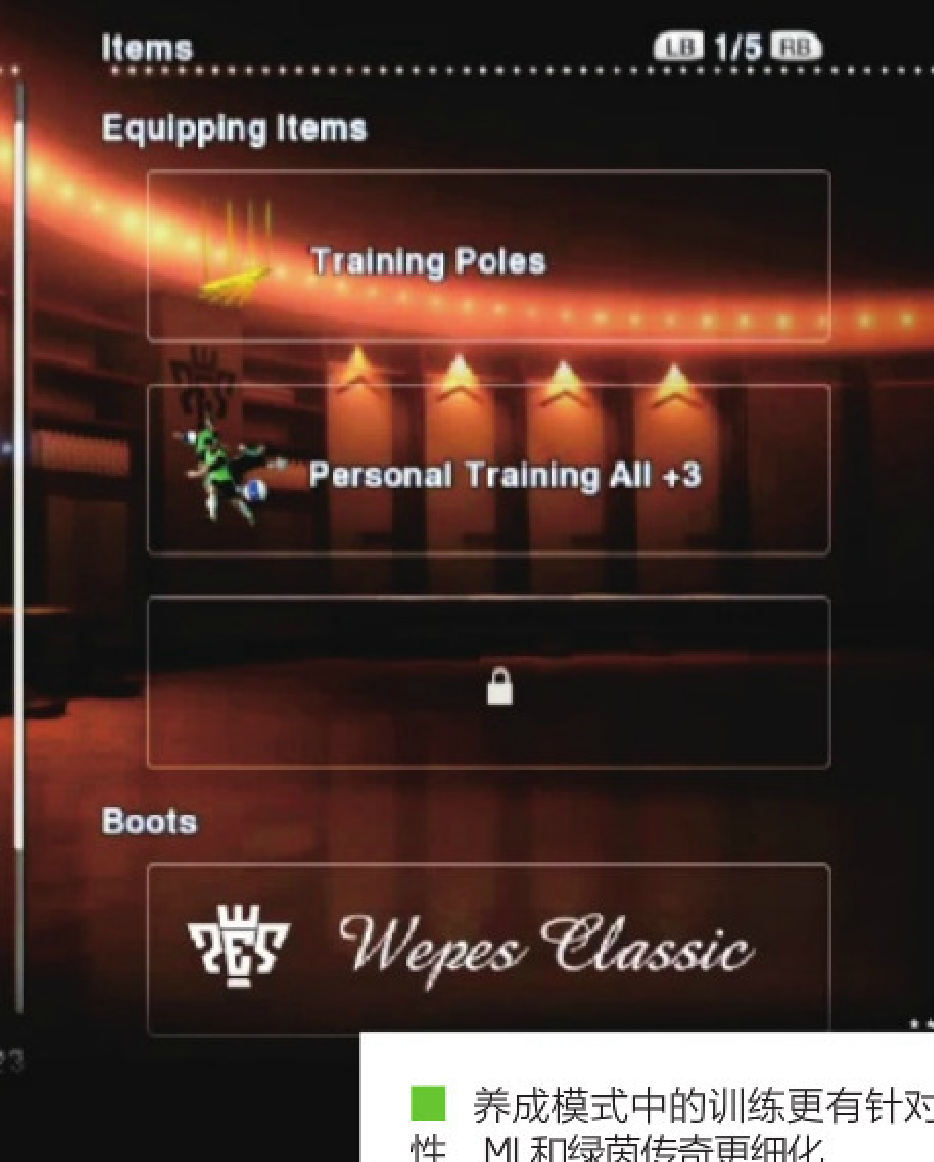
从Demo的体验来看，本作和《FIFA 13》一样以稳健为主，看起来更像是一个PES2012的加强版，而不是像过往几代那样，每次都提出新的理念，然后留下一大堆Bug无法收拾。毕竟到了本世代主机的末期，在这个时候大幅度改革可是吃力不讨好的事。试玩了Demo之后，主要的感受有几点：首先是Bug的修正，主要以AI上的错误为主。比如改掉可笑的后仰式传球和解围、扩大防守和断球的面积等。去年令人不能接受的门将AI问题得到了彻底修正——门将再也不会自动出击了，远距离任意球爱脱手或直接漏进门的问题也没有了。虽然K社用补丁修正过PES2012的类似问题，却总觉得不够彻底，这一代才算是完全改正。此外加入了门将快速发球功能，但仍有些小延迟，不是第一时间快发，效果打了些折扣。另一方面AI的提升就是跑位的灵活性，你身边的队友现在能更频繁地根据你的位置去跑位，传球的点增多，这也是很多玩家反映直塞球被强化的原因之一——并不是直塞、小挑球更厉害了才叫强化啊是不是？

也许是跑位太过聪明了点，我个人通过直塞传出的单刀球还是不少的，这对Super Star难度来说似乎有些简单，正式版里一定会有所调整的。

其次是手感。这一代比之前作节奏有所下降，虽然下降得不多，但球速还是慢了下来，玩家有更多时间观察出球的方向和路线，手感上感觉比以前厚实了一些，少了一点类似FIFA的滑冰感。我觉得这是符合真实足球比赛的改进，前几作弹珠球式的短传未免让人觉得太不真实了。

最直观的体现在传球路线上，按L2键会显示一个白色的箭头，此时进入手动传球模式。

细节上的改进让人感到这一代PES是少说多做的。最直观的体现在传球路线上，按L2键会显示一个白色的箭头，此时进入手动传球模式，通过控制摇杆可以切换传球方向，这样解决了在相差不多的方向上传球的“传非所愿”的问题；另外传球时还有



养成模式中的训练更有针对性，ML和绿茵传奇更细化



按LB键召唤队友上前，发短角球，对战时作用不大

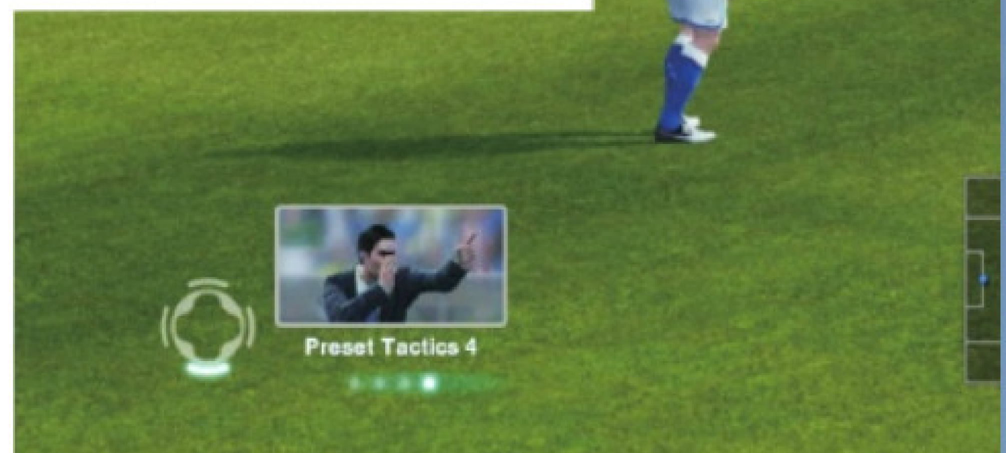


手动传球下线路更灵活，卡萨诺给巴神的传球屡屡穿透葡萄牙队脆弱的防线



按L2键进入手动传球模式，方向和力度终于可以自己控制了

适时改变战术，以前需要组合键实现，现在被设定到方向键上



力度条显示，这就实现了真正自由的手动传球。你可以完全可以通过控制方向把球传到完全没有人但又十分合理的空档位置，让队友去跑位。这么简单但又有用的辅助，为什么没有早点加入呢？

本作手柄的控制有所变化，在打开摇杆的情况下，方向键不再默认控制方向，而是把队形和战术切换等快捷键设在这里。不过习惯用方向键的“古典”玩家也不用着急，只要关闭摇杆还是可以用方向键的（但这样就无法使出特殊动作了），而且我猜许多玩家到发任意球和角球时还是要切回方向键操作，毕竟摇杆方向不够精确，不知道K社是否考虑到方向键改变后这个两难的问题呢？

刚才已经提到了特殊动作，最近几代它都是结合到右摇杆上使出的。这个趋势总体来说没什么变化，对那些习惯用R2盘球和进行特殊操作的玩家来说并不是个好消息。本作的R2算是有所回归，起码拉球等操作更像是PS2时代的感觉，但右摇杆上的操作一点也没有少。K社专门发布了一段特殊操作的视频，从中可以看出RS上肩负了多么繁多的花样动作，显然K社的思维就是放弃方向键，不仅把移动，还把更多的动作也结合到了摇杆上去完成。我觉得这并不是个很好的方向，先不说摇杆怎么练出精确操作的问题，最起码的一点，如果你用Xbox 360手柄操作还好，如果用PS系手柄，那么摇杆用多了可真的会让你大拇指抽筋。

> 本作的训练模式将加入“完全控制”功能，这将是系列史上最全面的操作指南。

最后是些零散的新消息。K社似乎终于有了足够的人手，继前作重新加入训练模式后，本作的训练模式将加入“完全控制”（Total Control）功能，这将是系列史上最全面的操作指南，将通过不同的训练挑战让你熟悉游戏的操作，特别是类似手动射门、穿裆过人、无球控制等许多玩家根本不会使的进阶操作。

大师联赛、绿茵传奇和在线大师联赛三大块内容，相比前作都有些小改进。大师联赛加入了更多的玩法，比如可针对球队的薄弱环节进行训练。绿茵传奇的细节也有改善，比如对你要竞争的场上位置会有更明确的介绍，你会从球队那里得到反馈信息，得知自己需要如何改善才能进入首发等。在线部分，现在有了更细化的配对系统，你可以找到同一国家、地区，甚至同一城市的对手开始一场在线对抗。

FIFA 13

■名称：FIFA 13 ■类型：SPT ■制作：EA Canada ■发行：EA Sports ■平台：3DS/PC/PS2/PS3/PSP/PSV/Wii/X360 ■发售日：2012.9.17 ■撰文：江苏 防弹手柄





■ 扮演国家队教练，每一场友谊赛对于自己的声望都至关重要



■ 受聘担任高卢雄鸡的主教练，人心散了，队伍可不好带呀！

之前EA Sports为《FIFA 13》亮出的卖点，主要是就《FIFA 12》中存在一系列问题的整改措施，这让人不免怀疑在本世代主机的末期，《FIFA 13》将要充当的是一个裱糊匠式的角色。其实不光球场上的Gameplay，在周边玩法上，《FIFA 13》也在做前几作的强化工作。

在本作的职业生涯模式中，无论选择扮演球员还是教练，当自己拥有上佳表现的时候，都有机会受到来自足总的邀请，之后你可以代表或率领一支国家队征战于世界舞台。从球员的角度（Be A Pro模式）来看，你需要在紧张激烈的联赛间隙，参加国家队的友谊赛和两大杯赛的预选赛，并且在赛季结束之后投入捍卫国家荣誉的绿茵大战中（和PES中的绿荫传奇模式很像）。从教练（Manager）的角度来看，游戏的玩法将彻底翻新——你对联赛的关注并不是以事必躬亲的方式操作一支球队去抢分，而是盯紧每轮比赛中每一个球员的发挥，从而搭建一支状态达到最佳的国家队。当然有的玩家会说，我按照现实阵容去选人岂不畅快？问题是状态低迷或有伤病在身的现役国脚不仅会成为球队中的定时炸弹，而且你有眼无珠的举动，还会引起铺天盖地的负面舆论，最终甚至可能导致“赢球也下课”的悲剧性事件。

> 本作中加入了一个完整的教学模式，针对八大技能，设计了32种小游戏，

“赢球也下课”将成为《FIFA 13》经理模式的常态，你的声望现在有些复杂——不再是随着赢球而自动累计，一旦触怒球迷，后果是很严重的。在一些特定的比赛中，董事会会下达一些必杀令性质的目标，比如皇马需要你赢取当赛季的两次世纪大战（也许将任务设置成废掉宇宙队几条腿，操作性可能会更强一点），巴萨会要求你依靠60%以上的控球率玩死对手，在面对自己球队的宿敌时，你需要净胜N球来让球迷们狠狠出一口恶气……很真实，也很现实不是吗？

随着底层比赛系统的完善，EA Sports在本作中加入了一个完整的教学模式，针对短传、长传、直塞、射门、巧射、盘带、任意球和点球八大技能，设计了32种小游戏，根据玩家的表现，将会得到金、银、铜3种不同的评价（PES玩家表示十分熟悉）。在网络对战战绩不佳时，还可以根据自己的数据总结自己的哪一个环节出了问题。P

■ 华生医生最好的朋友近来行为古怪，他躲避苏格兰场的调查和追捕，要挟旁人、毁灭证据，他还值得华生与他一起并肩战斗吗？

福尔摩斯的遗嘱

■名称：The Testament of Sherlock Holmes ■类型：AVG ■制作：Frogwares ■发行：Focus Home Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.9.25 ■撰文：北京 Morgana



■ 户外场景刻画得尤其好，地面的凹凸感真切自然



■ 凶案的现场仍旧像前作那样血腥和古怪

来自侠盗亚森·罗宾故乡的法国开发商Frogwares是不折不扣的福尔摩斯专业户。他们的“福尔摩斯冒险”系列继《银耳环》《木乃伊之谜》《觉醒》等作之后，迎来了最新的一作《福尔摩斯的遗嘱》。本作将是系列首次采用开放式的游戏世界，同时也是首次登上PS3平台。

故事发生在1898年的伦敦，福尔摩斯刚刚成功破获了一个价值连城的珠宝盗窃案。不幸的是，珠宝的主人在事后指出，福尔摩斯破案后归还的项链全是仿品，接下来所发生的一连串事件的矛头都指向侦探本人——福尔摩斯与骑士桥主教约定见面，但他刚到达目的地就发现主教已被人残忍地杀害。伦敦的居民已经开始怀疑福尔摩斯，有人开始提供对他不利的证据，甚至坚信好友清白的华生医生也开始有所动摇……

在之前的作品中，玩家都是以福尔摩斯的视角去侦破重大案件，这一次，福尔摩斯本人将卷入犯罪和是非之中。Frogwares的本意是将这位著名的侦探作为一个人（而不是神）去看待，玩家会在这个故事中适时地操纵华生医生，和玩家一起探索福尔摩斯的内心世界。

本作采用的全新3D图像引擎已经展示两年之久，是制作组为了能在游戏中完美展现19世纪的伦敦风貌在原有引擎上升级而来的。本作为主机平台做了优化，PC玩家也可选择用键鼠还是手柄操作，且可随时在第一人称与第三人称视角之间转换。玩家将在游戏中探索繁华的贝克街和破败的贫民窟，总共有20个风格各异的场景可供探索，游戏流程为12～15个小时。在这个开放的游戏世界中，玩家的调查路线也是自由的，可选择追寻或忽略哪条线索以及以何种方式对待犯罪嫌疑人（是禁足还是保释），然后结合搜集到的线索，通过自己的判断，最终确定嫌疑人的清白或是有罪。

千万不要被本作的名字所误导，制作组声称本作绝不是系列的最终作。

由于PC冒险游戏的萎靡，Frogwares早有在主机上发行游戏的打算。《福尔摩斯的遗嘱》蕴含了制作组的野心，不但跨越两大高清主机平台，还在画面、操作、游戏方式等多方面作出了迎合主机平台的改进。而你千万不要被本作的名字所误导，制作组声称本作绝不是系列的最终作——福尔摩斯总会上演他的《归来记》。P

COMPANY OF HEROES 2

■《英雄连2》将着力描绘东线雪原中残酷的厮杀

英雄连2

■名称：Company of Heroes 2 ■类型：STG ■制作：Relic ■发行：THQ ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师



■在开阔地带被伏击时，只有尽快进入掩体才有一线生机



■从这里可以看出，Relic制作组是有多么热爱喷火器……



■喷火器不只是乱喷，它是清理房屋内伏兵的利器

水雷组Relic的妙处就在于，这是一个善于利用已有资源的制作组，你永远都猜得出他们要做的下一个游戏会有什么新内容，当年的“战争黎明”系列每一个资料片引入的新势力都被我们准确无误地猜到了。所以，当水雷组透露《英雄连2》的消息时，我没看新闻就猜出了《英雄连2》的主题会是二次大战的东线战场——如果你玩过《英雄连》那个东线战场的Mod就明白是怎么回事了。无错，玩家们将会扮演苏联红军与纳粹德国的军队拼杀，保卫自己的祖国母亲。

《英雄连2》给我留下的第一印象十分有趣，它融合了同类型游戏，如《战争之人》中的一些出色特性，又加入了自己的创新，最后还融入了西方人眼中的东线战场的一些“特色”。我不能断言《英雄连2》会是一部新的神作，但是我们可以期待一部杰出的作品。

第一个有趣的新特性是坦克和步兵在路过雪地后留下的痕迹。演示中的步兵们在跑过雪地后留下了清晰可见的足迹，沉重的装甲车辆更是会留下履带的痕迹。我第一次见到这种表现手法是在1998年的《机甲指挥官》里，在那个堪称神作的游戏里，玩家可通过地上的足迹判断出敌军机甲的数量甚至是型号。在此后十多年里，这个特性很少出现（貌似在某个Diablo Too类游戏中出现过，可这种满街砍怪物的游戏真的需要判断敌人去向么）。当然，《英雄连2》引入这个特性并非简单模仿或单纯地让画面变得更加真实，而是跟其它特性结合起来，进而提高游戏性。

> 演示中的步兵们在跑过雪地后留下了清晰可见的足迹，装甲车辆更是会留下履带的痕迹。

所以，我们要说的第二个新特性是真实视野。每个单位都具有一个环形视野的设定已经被取消，取而代之的是正常的人类的视线范围。毕竟，我们控制的单位是人类士兵而非变色龙士兵，拥有这样的视野才靠谱。这样一来，玩家在屏幕上所能看到的区域就只有士兵视野覆盖的一部分区域。掩体也会影响视野，蜷缩在较高的掩体后的士兵将不会被敌人发现，当然，出于公平考虑，他们也看不到敌人。

这个特性对游戏的影响非常之大，我们不能指望龟缩在掩体后的士兵还能打开视野了。以往那种让一队杂鱼拼死冲到掩体后开视野，然后坦克、炮兵和重武器一起向敌人发去贺电的做法便就



Relic系RTS游戏的一大卖点就是动作游戏级的画面。拉到特写来看，本作的画面也很不错哟



坦克经过冰面时可能会陷入其中，当然，我们也可以用炮弹和手雷来“协助”敌方的坦克游泳

雪地上，士兵的足迹和坦克的履带痕清晰可见

此失效。重型坦克也因此更需要保护，它们的视野范围比步兵小，行动速度又慢，如果被步兵暗算的话，它们将会成为毫无反抗能力的高分猎物。

结合前两个特性，我们不难想象《英雄连2》的游戏性会有怎样的变化——伏击和侦察会变得更为重要。当玩家的部队在前进时，他们无法料想在前方、在两翼，甚至是在侧后方是否埋伏了敌人的部队。每一堵矮墙，每一个树丛，甚至是每一个车辆的残骸后，都可能隐藏着致命的危险。想要避免被伏击，最好的方法就是进行侦察，用一队相对杂鱼的单位提前搜寻可能的危险位置。掌握了敌人的位置，就可以提前部署自己的部队，尤其是要架设的重武器，先发制人。如果轻视侦察被敌人伏击的话，这游戏里重型坦克被反坦克武器废掉也就是几秒钟的事，更不用说被机枪扫射后会被压制并消灭的步兵了。

当然，在遭遇伏击的情况下，还有最后一线挽回的机会，那就是烟雾弹。只要能及时投出烟雾弹，阻断敌人的视野，就还有从敌人的伏击圈中撤退的希望。要是玩家更主动大胆一些的话，甚至还可以接着烟雾发动反击，让步兵冲过敌人的杀伤区，进行面对面的搏斗。最后，如果扔出了烟雾弹，但行动又过于迟缓的话，烟雾会被风驱散，接下来等待玩家的将是被敌人的重火力虐杀的悲惨遭遇。

再把足迹/履带痕迹的特性加入考虑，情况会变得更加好玩。按最简单的想法，玩家是可以通过足迹来判断是否有敌人埋伏的。但伏击者也可以反其道而行之，或是设下重重埋伏，并用少数步兵的足迹来麻痹敌人引其入彀；或是用车辆和步兵在一个地区来回移动，造成大量部队行动的假象，进而把敌人引向另一个看似安全但实际充满杀机的陷阱。这种虚虚实实，实实虚虚的战术手法，将带来更多人与人对抗的乐趣。

> Relic的每部RTS里喷火器都变得更华丽，这家制作组大概有些喜欢焖炉烤人的阴暗心理。

其他的小细节大概是源自于制作组渲染东线战场惨烈状况的动机而添加的。比如喷火器的视觉效果会更加“华丽”。事实上从《战争黎明》起，Relic的每部RTS里喷火器都在变得更华丽，我要说这家制作组大概有些喜欢焖炉烤人的阴暗心理。227号命令也会在这部游戏中得以展现——任何从战场上逃窜的士兵都会被当即枪决。

这些所谓的脸谱丧尸并不是些笑话，你其实可以扮演它们，给那些扮演英雄的家伙造成大麻烦

生化危机6

名称：Resident Evil 6 类型：ACT 制作：Capcom 发行：Capcom 平台：PC/PS3/X360 发售日：2012.10.2 撰文：江苏 防弹手柄

常青藤大学的得名很可能是来自常青藤联盟——由美国东北部8所名校组成的大学联合会

黑暗的场景、古典的食堂大门，让人想起初代洋馆的风范

上期中旬刊我们已经提到了随《龙之信条》正式版附赠的《生化危机6》的Demo，对应3组主角和3种完全不同的游戏风格，明显针对今日生化迷们多元化的需求——无论你偏爱“洋馆”的惊悚气氛、四代的生存冒险还是五代的“丧尸无双”，都可以找到合口味的段子。

Leon战役的故事发生在美国橡树镇（Tall Oaks）的常春藤大学（Ivy University），美国总统Adam Benford准备在这里的一次演讲上公开当年浣熊市核爆事件的真相，向全世界发出可能发生的生化武器攻击的预警。就在准备讲稿时，总统突然丧尸化，和Neo-Umbrella（一个与Umbrella有着千丝万缕联系的神秘组织）关系密切的国家安全顾问Derek Simmons在幕后导演了又一次的“浣熊市事件”。依然在特勤局当差的Leon与新任女搭档Helena Harper只能用子弹处理掉眼前的这位大统领阁下，之后他们在一名学校教员的帮助下寻找出路，顺带在黑暗恐怖的校园内搜寻这位老师的女儿Liz。不幸的是，Liz在与父亲拥抱之后便狠狠地来上一口……

在四代游戏中负责Leon后勤联络的眼镜女Hunnigan报告说，此时整个橡树镇已经被丧尸大潮吞没，预估感染人群超过了7万人。

Leon篇的流程明显是为那些“遗老遗少”们准备的，校园寻人流程将近15分钟的时间内，甚至没有出现一个敌人，基本上都是靠玩气氛营造旧日感觉。当然这也给合作体验带来了一些负面影响，因为两名玩家只需要一路跑就行了。而Leon冲出学院后的街头大战以及后续在地铁中的冒险，玩法上接近四代。两名角色的主武器配置只有9mm手枪。尽管敌人依然是最基础的丧尸，但它们感染的是全新的C-Virus，一种可以维持一定智商和身体协调能力的新型病毒，丧尸的行动速度比以往的节奏要快许多，并且学会了下蹲和跳跃。

> B.S.A.A.小队在马其顿的一次调查行动中遭遇陷阱，手下12名士兵全部丧生。

有点像是Max Payne的复出故事，Chris是从一个酒鬼再度变身为拯救万民于水火的英雄的。6个月前，2012年12月24日，B.S.A.A.小队在马其顿的一次调查行动中遭遇陷阱，手下12名士兵全部丧生，领导这次行动的Chris将这次惨重的损失归咎于自


■ Chris的首个战役发生在东欧的Edonia。政府和反政府武装的拉锯将这里变成了战区，C-Virus感染更让这里雪上加霜


■ 总统顾问Derek Simmons与一个叫做Carla Radames的神秘女子在一起，他们的出场都与Neo-Umbrella有关


■ Chris带领B.S.A.A.到Edonia平息事态，结果除了他自己全军覆没，他和新搭档Piers Nivans开始兰祥的战役是在6个月后

■ 微型手电筒像是耳麦，卡在一侧的耳朵上





■ Chris在兰祥基本上靠平台跳跃和飞索前进，接近无脑枪枪枪

己的错误指挥。他离开了组织，脱离第一线战场，可挥之不去的愧疚感一直在折磨着他，他终日借酒消愁，缓解内心苦闷。Piers Nivans是Chris的同事。他劝Chirs说，唯一挽回过去错误的方法，就是拒绝回避，做好现在的事情（怎么跟Max在巴西肆意轰杀的动机一模一样？）。他带领新的队伍，来到了东亚都市兰祥，进入了丧尸围城的现场。

Chris篇的流程更突出动作/射击的味道，手持射速惊人、弹药量充沛的自动武器，可依托掩体，以小队方式集体行动。对应他们的火力输出特点，敌人有低级丧尸、大量使用武器的“咬尾蛇”病毒感染者、B.O.W.生物以及死灰复燃的Neo-Umbrella雇佣兵们。

Wesker之子Jake虽然继承了“父亲”出众的体格和敏捷性，但并没有把与生俱来的叛逆心用到“反人类”的邪恶事业上去，他的流程将为我们讲述小威是如何逃脱Neo-Umbrella控制，应对各路杀手的追击的（据IGN透露，Jake是Wesker在20年前与一名东欧女子自然受孕生下来的亲儿子）。在逃亡的路上，他有幸成为长大成人的小萝莉Sherry Birkin的护花使者。令人意外的是，Jake和前两队人马不是一个阵营，他直接听命于大反派Simmons，被要求不惜一切代价保护好Sherry，避免任何人与其接触，因此相信在接下来的流程中，这对“天然呆”组合会与其他主角发生不少误会。

> Jake和前两队人马不是一个阵营，他听命于Simmons，被要求不惜一切代价保护好Sherry。

之前Capcom一度宣称Jake是个拒绝使用火器的肉搏性角色，从Demo看，他还是用枪的，只不过枪械的功能类似于《鬼泣》等作中的牵制作用，他更多依靠灵活的闪避和凶狠的反击来干掉对手。当他同扛着加特林机枪的巨人怪物Ustanak缠斗时，这体现得尤为明显。

Capcom当然考虑到了3段战役由于风格上的不统一可能导致的割裂感。尽管它们各自的侧重点不同，但游戏方式的互相渗透还是存在的。比如主打恐怖牌的Leon篇依然有CoD式的“轨道射击”，强调火力的Chris篇也有在贫民窟筒子楼里遭遇会隐身的鲢鱼怪的惊悚流程。最重要的是，3段战役在整体叙事上是穿插在一起进行的，游戏中会用一些闪点和断点，适时切入到其他角色在另一个地方的冒险。

可以说经过E3，C社已经把这款游



■ Boss出场，三人组只能先去共同对付Debra



■ 每个角色都有灵活的闪避，毕竟这是个动作游戏……



■ Debra最终成了Ada战役的一个Boss，她看起来刚被“孵化”出来，至于她的造型，则体现了日厂的一贯口味……



■ Debra变异前被Derek Simmons关在一个神秘场所，精神崩溃，Helena恳求用自己来交换姐姐，但没有成功



■ Ada的主武器是弩，主要敌人是地下墓穴中腐烂的僵尸

戏剧透了不少。Demo中出现的玩法并没有出乎玩家们的预料，从传统的惊悚冒险到动作/射击的过渡，在今日的市场格局下也是大势所趋。在人物动作方面，我们已经介绍过，坦克式的移动和站桩式射击将彻底成为历史。此外，角色能自由做出翻滚和闪避动作，在倒地状态下（翻滚结束或遭受撞击）能直接躺在地上对敌射击（这与Max也是一样的）。在瞄准方面，除了传统的外红点镭射瞄准，游戏还直接加入了十字准星，甚至还出现了机械瞄具、近战瞄具的开镜射击视角。

物品管理方面，绿草药不再能直接食用，你可以将其存储起来，或用一键命令的方式配制出“绿草含片”。控制设备上会安排一个独立按键（Y键）用于恢复HP，按下之后角色就会从药瓶中取出一枚片剂服用（以动画方式表现过程，服药时依然有攻击判定）。按的次数越多，则倒出的药片也越多，用于一次恢复更多HP。针对五代双人合作模式中出现的抢东西问题，本作也做出改进：打破一个储物箱后，1P和2P玩家看到的东西是不一样的，他们只能拾取当前属于自己的道具。

> 打破储物箱后，1P和2P玩家看到的东西是不一样的，他们只能拾取当前属于自己的道具。

前作中在捡道具时下蹲的动作令人诟病，现在也一并取消，终于不用担心在乱军中因为拾一盒子弹时的硬直而被围殴至死了。

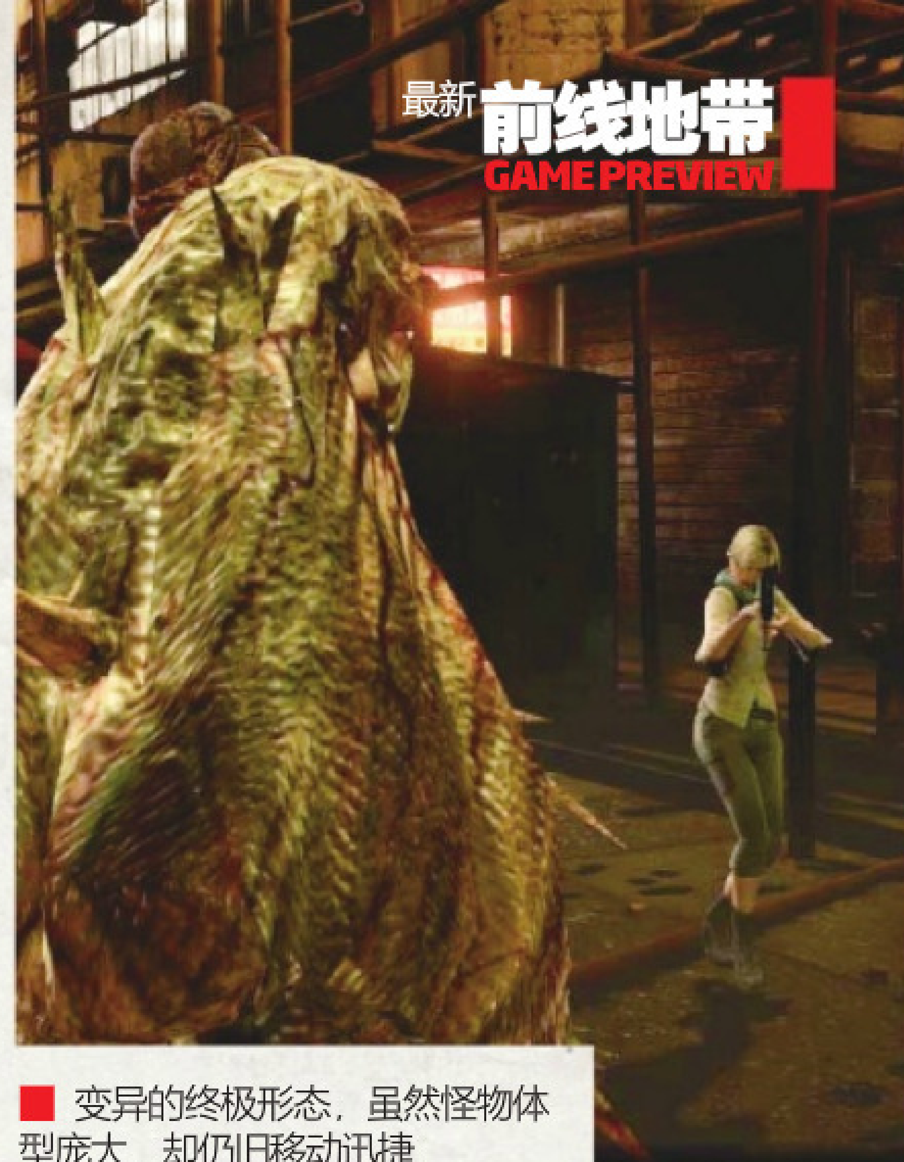
在双人合作模式方面，除了新增Drop-in/Drop Out动态连线以外，UI也针对合作的特点进行了改进，队友当前的状态（HP、弹药量）是可见的。队友控制的命令也更加细化，除了进攻和援护外，你还可以命令AI队友寻找掩护、提供压制性射击、协同攻击某一特定目标，或吸引敌人（在面对一些大型Boss时非常有用）。命令菜单不仅用于改善单机游戏时那些“人工智障”拍档的表现，在线上合作时也同样重要。你可以直接将自己所需要的支援显示在队友的UI上，无需对着麦克风狂喊，并且由于口音、网络延迟等原因变成鸡同鸭讲。

但是以上并不是剧透的全部，最新出版的《Fami通》杂志独家揭密了本作的另外两个玩点：第四主角以及特工狩猎（Agent Hunt）模式。

第四主角就是Ada Wong！这个传了很久的传闻终于被C社证实，只要结束以上3组主角的战役，就可以控制Ada



■ 狩猎模式，受到伤害的脸谱僵尸的胳膊长出了长触须



■ 变异的终极形态，虽然怪物体型庞大，却仍旧移动迅捷



■ 你可以将射击风格改为类似四代的瞄准方式，甚至可以自定义外红激光束的颜色



■ HUD和前几作明显不同，你可以定义主界面上显示的内容



■ 在危急时刻可以同时按下LT与RT键半自动锁定盲射，射击最靠近自己的敌人，不过盲射会消耗体力才能施展

游戏，目的是揭开前3段流程里的未解之谜。Ada的流程目前来看没有同伴，只是个人秀，制作人平林良昭说，Ada线的主题是“一个孤独间谍的秘密活动”，因此相比喧闹的火器，Ada的主武器就是CG人设里展示过的那把弩，弩有两个特技：一是将敌人钉在墙上，一是延迟爆炸（看来可用的箭有很多种？）。此外，Ada可使用钩索，类似“古墓丽影”里Lara的装备，可以帮她抵达遥远的高处。场景里有很多和动作结合的谜题，需要Ada用这些武器去解开，直到通关。

虽然风格是潜入型的，但Ada可以通过Crossover和其他角色合作，而官方发布的Ada战役视频里，她会和Leon与Helena这组人马联合行动。他们穿越阴暗的地下墓穴，最终会遇到这里的Boss——Helena被C-Virus感染的姐姐Debra，这恐怕也是Ada会在这里碰到Helena一组人的原因。本作监督佐佐木英一郎说，地下墓穴是非常重要的场景，这里会揭开本作最大的秘密之一。

最后的惊喜来自特工狩猎模式，这个有趣的模式允许玩家在联机游戏时扮演一名“敌人”——基本上这些敌人就是各种丧尸——进入另外一名玩家的单机战役中。

C社发布的视频中展示了一个持刀的J'avo。开始他只是个“正常的”丧尸，但一旦受到伤害，就会开始变异，比如手臂变粗变大，长出长长的触须，可以从远处偷袭主角，甚至抓起他们拍在地上。随着持续的被伤害，J'avo会最终全身变异，成为一只浑身长着尖刺的怪兽，行动迅捷，可以攀爬到高处，不仅可以扑倒你的对手，还可以从嘴里喷出有毒的绿液造成进一步伤害。

> C社说，他们还没有决定，是否把目前的试玩版公开提供给所有玩家体验。

狩猎模式只是一对一的较量，一个玩家和一个玩家丧尸，但正常游戏中的玩家其实无法分辨他要面对的敌人是哪一个——你可以扮演主角逃生之路上的任何敌人，在任何不起眼的位置向Leon们发起偷袭，因为主角的敌人不再是AI，防不胜防，那么打起120分的精神吧！

这个模式在你打通主要战役之后才会开启。C社认为，只有这样才能让你和你的丧尸敌人在开始二周目时是在享受游戏，而不会频频被暗算到底。不过C社也暗示，有可能会为狩猎模式开发出一个专门的PvP对抗模式，让主角和丧尸尽情乱斗。

■ Connor的标志性武器是一把印第安战斧，因此这次战斗的设计有所变化，当你面对群敌时主要的战斗都以重武器为主。当然从试玩来看，也不过是表演效果有所变化，比如之前的终结技是袖剑的致命一刺或袖枪发射，如今变成了斧头猛砍或近身格斗动作，至于你的对手，仍旧是那么不堪一击

刺客信条Ⅲ

■名称：Assassin's Creed III ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.11.23 ■撰文：北京红黑军团



■ 英国人被黑化得多可怕，看这个老家伙的表情……



■ 移动干草车里的刺杀，话说这样真没人看到么……



■ 模仿路人的动作也可以隐藏自己，并且可以随时准备刺杀

当我牺牲年轻岁月来捍卫本该属于我们的一切，当我拒绝承认强加给我们的法律，当我不再向远在天边的帝国纳贡上税，当我的身体被迫屈服却意志更加坚定，当监视无所不在，当我必须学习一个从未踏足的国家的历史，当我拒绝再逆来顺受……就是揭竿而起的时刻。

《刺客信条Ⅲ》的“揭竿而起”真人预告片，用超高速摄像机回放出的慢镜头，用诗意的语言表现本作“解放”的主题。这不是系列的第一款真人预告片了，去年E3上，Woodkid的那首《Iron》将Ezio的宿命感衬托得淋漓尽致，这次Ubisoft故伎重施，想必也十分能够博得美国观众的好感。而更多的好感则来自于游戏里俯首皆是的美国元素。Ubisoft给你看够了荒野求生和对战的戏份之后，终于要展示到城市的部分了，这就是新近曝光的波士顿试玩版。

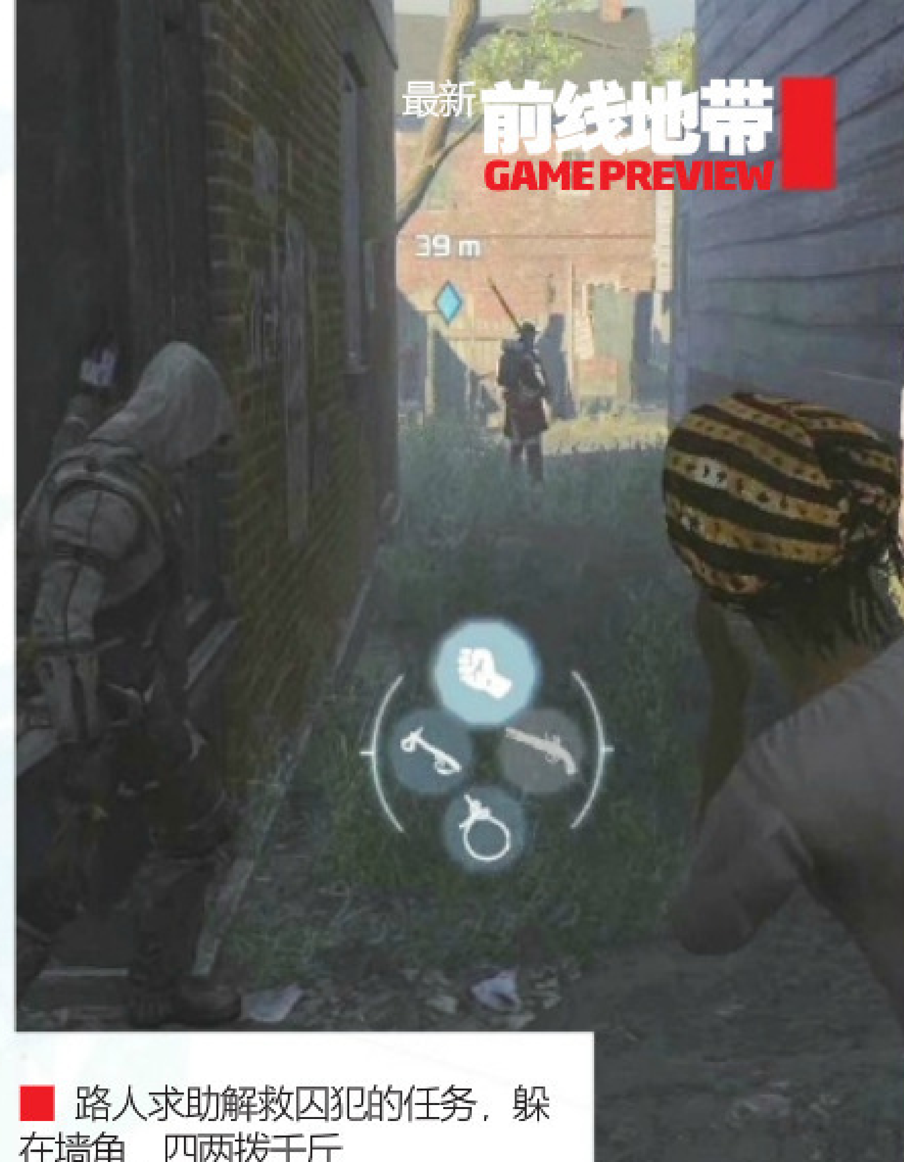
《刺客信条Ⅲ》的创意指导Alex Hutchinson介绍了城市部分玩法的新特性。本作中有两个大型的城市，即纽约和波士顿，每个城市照例根据历史地图进行绘制，当年城市中的地标都会被忠实还原，而由于加上了野外等郊区，城市地图预计会比历史上更大（波士顿至今只有约60万人）。试玩版的故事发生在1773年夏天的波士顿，主角自然是Connor，他在城市里的行动和前作里差不多，仍旧可以沿着建筑的高处和建筑物侧面的突出物蜻蜓点水一般前进，但是作为一个续作，他的能力变得更强。之前我们提到，Connor可以从高处跳进移动中的干草车，而在试玩里，他不仅能这样做，还可以在车子移动中找到合适的时机，干掉距离你最近的敌人，这就是“移动暗杀”——之后同样是把尸体塞进干草里，虽然这看上去有点难以掩人耳目。

> 试玩版的故事发生在1773年夏天的波士顿，主角自然是Connor，他的能力变得更强。

另一方面，本作里的可隐藏区域不再只有干草堆了。制作组扩大了可隐藏的目标，比如路边的矮树丛和以前的妓女队伍一样，同样可达到隐藏的目的；如果你翻身上树，那么在树上默认也是不会被发现的。隐藏的另一项扩展是，你现在可以利用大部分的墙壁拐角作为掩护。在贴墙之后，当单个敌人路过墙角，就可以配合不同武器发起各种效果的突袭。往常在高处，你可以像Altair和Ezio一样，跳下去直接用袖



所谓“借刀杀人”，也不过就是如此了吧……



路人求助解救囚犯的任务，躲在墙角，四两拨千斤



声东击西是老办法了，但这次你可以用弓



押送囚犯的英军都是Connor的同伙，这种召唤肯定是有限制的



由于时代变迁，主角攻击的方式和敌人的反应都使用了新的动作捕捉，至少新鲜感是不缺乏的

剑终结敌人，现在在树上你有了新的选择，那就是绳镖。你可以用它钩住地面目标的脖子，然后跳到地上，让绳镖将敌人拖起吊死在树杈上。高吊的尸体可以吸引同伙，转移注意力，Connor就可以趁机实现救人等进一步的目标。

Alex着重提到的另一个玩法的提升是支线任务与主线的整合。说实话，此前几作的大地图上已经有无数的支线目标等待你去完成，而这一次，支线任务会找上门来——在纽约、波士顿和荒野地图，都会有不同的人物前来寻求你的帮助，有时甚至会帮你一起对付落单的英军士兵。制作者也改善了环境，比如人群会针对周遭的事件作出更多反应。

波士顿试玩还着重提到了战斗。由于Connor的标志性武器是一把印第安战斧，因此这次战斗的设计有所变化，当你面对群敌时主要的战斗都以重武器为主。群斗的目标不是让敌人个个能打，而是让Connor实现不间断的攻击效果，积攒连击数。敌人被设计了几种不同的反应模型，有的畏战，有的伺机偷袭，有的准备拔枪，所以完美击倒一队敌手也不是那么容易的事。尤其是本作的HP也有调整，只要你处于冲突状态，就不会有丝毫的自动回血，而且游戏中也不提供回血药剂，想要安全感，就必须脱离警报状态，重新隐藏。

在潜行的部分，开发者延续了前几作的思维，尽量提升玩家行动和暗杀时的流畅度。

Connor另外的重要武器是弓。没办法，现在都流行用弓。Connor的弓，作用更多是声东击西。在波士顿的港口，他用弓迅速射倒一名敌人，吸引更多英军前去查看情况，这样就有利于他从另外的路线迅速抵达港口的船上。

总之，在潜行的部分，开发者延续了前几作的思维，那就是所谓的潜行和隐藏是战略性的，并不讲究细节，这样就尽量提升了玩家行动和暗杀时的流畅度。特别是在行动上，现在Connor可以召唤伪装成英军的同伙与他一起行动，迅速通过岗哨；也可以在更多的不规则表面上奔跑，甚至可以跳窗（而不是想当然地爬到楼顶），从一所建筑里穿梭而过，迅速将追击者落下几条街；你可以将站在船头的敌人直接推进大海，也可以将带刺刀的长枪插入第一个敌人的胸膛，然后立刻开枪，击毙他正对面的同伙。

这样处理不仅让游戏的节奏更快，表演效果也更酷了。

■目前已知的职业有6个，分别是美国"海豹"狙击手、波兰机动作战大队攻击手、"德尔塔"爆破手、加拿大联合特遣二队机枪手、澳大利亚特别空勤团先头侦察兵以及中情局准军事部队特工

荣誉勋章铁血悍将

■名称：Medal of Honor: Warfighter ■类型：FPS ■制作：Danger Close ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.23 ■撰文：江苏防弹手柄



■此次Alpha测试的唯一地图名为Tungawan Jungle，地点位于菲律宾



■"寒霜2"营造出的热带原始森林效果也不错

为了避免前作"塔利班门"造成的公关危机，《荣誉勋章——铁血悍将》的多人模式设计十分谨慎，采用的是"蓝蓝对抗"的模式，即将美国以及各个反恐战争盟国的Tier 1级别特种部队放在一起"演武"，系列制作人Greg Goodrich之前用"世界杯"来形容本作的对抗机制。不过，也许是"一朝被蛇咬"，Danger Close觉得就算是这样也不保险，毕竟"枪杀友军"的罪孽同样深重。因此，正在进行Alpha测试的《铁血悍将》中，组队和职业体系再次出现了重大变更：玩家不再以"国家队"方式对抗，作为替代，游戏提供了盟国各支特战劲旅中最具代表性的战场职业，然后由玩家们自由选择，打造一支混编性质的多国部队。目前公布的职业如下：

美国"海豹"狙击手（US Navy SEALs Sniper）

游戏中SEALs推出的代表是他们的狙击手，在概念上不同于FPS中那些名为Sniper，实际是Maskerman（精确射手）的"冲锋狙"，使用的武器也不是我们所熟知的M14EBR，而是在阿富汗创造过2430米成功狙杀的麦克米兰TAC-50。"海豹"狙击手更注重远距离的战场观测和输出远程火力，而不是跟随一线步兵提供精确火力支援。职业技能"侦察姿势"可以让角色在地图上的观测点架起两脚架，从而极大地改善发现敌人和长距离狙击的精度。狙击手不参与一线作战，因此他们没有手雷，取而代之的是定向雷，用于布设在观测位置周围，防止敌人偷袭。已知支援技能包括：小型无人机/全屏烟雾弹、81mm迫击炮/给配对队友空降补给（"/"代表两次支援中只能选择一种技能，一个是进攻性，一个是防御性的，玩家需要根据当前的战术需要作出抉择）。

> 游戏中SEALs推出的代表是他们的狙击手，在概念上不同于FPS中那些Sniper。

波兰机动作战大队攻击手（Polish GROM Assaulter）

GROM部队成立于1990年，是东欧特种部队里的一支神秘之旅。他们攻击手的主武器是加装有M320榴弹发射器的HK416突击步枪，以及6枚破片手雷。支援技能包括：集束炸弹/RQ-7无人侦察机、60mm榴弹炮/全屏烟雾弹、制导导弹/空降补给。

"德尔塔"爆破手（SFOD-D De-



■ Buddy System让队友自动为你报点，无论敌人在哪里，都会用红色轮廓线标注出来



■ “兄弟”在你眼中时刻都拥有白色的轮廓线，即便视线被挡，你也能知道他们的确切位置

■ 两脚架的功能和使用方法与《战地3》是一样的。由于游戏存在一个可以自由控制探头幅度的主视角掩护系统，打开两脚架后就意味着无法迅速闪回掩体

molitions）

爆破手的默认武器为AA12霰弹枪，虽然在中远距离的火力严重不足，但“坦克姿势”技能可以在一定时间内提升其人体装甲的厚度，虽然会影响机动性，但绝对可以给对方以极大的压力。爆破手的技能体系与其他职业有较大不同——不是短时间内呼叫“外援”，而是让角色得到一支强力攻坚武器（但弹药无法得到补给，用完即丢弃）。其支援技能包括：M32半自动榴弹发射器/全屏烟雾弹，SMAW火箭筒/自动机枪炮塔。

加拿大联合特遣二队机枪手（Canadian JTF-2 Heavy Gunner）

JTF-2成立于1992年，是加拿大国防部针对迫在眉睫的恐怖主义威胁，在皇家加拿大骑警特别反应大队基础上升级而来的反恐劲旅，参加过自波斯尼亚战争以来的北约所有对外军事行动。默认武器为M249机枪，可在掩体后和平地（卧倒姿势）上打开两脚架，用于提高射击的稳定性。防御型手雷可以让他们在隐蔽物后方大规模杀伤正面冲击的敌群。其支援技能包括：黑鹰直升机运输（死亡后直接在己方已控制的战略点重生）/全屏烟雾弹、MK19自动榴弹发射器/空降补给、MH-60L特战型“黑鹰”火力支援/RQ-7无人机侦察。

澳版SAS无论是编制、训练还是军营文化，均师承自英国特别空勤团。

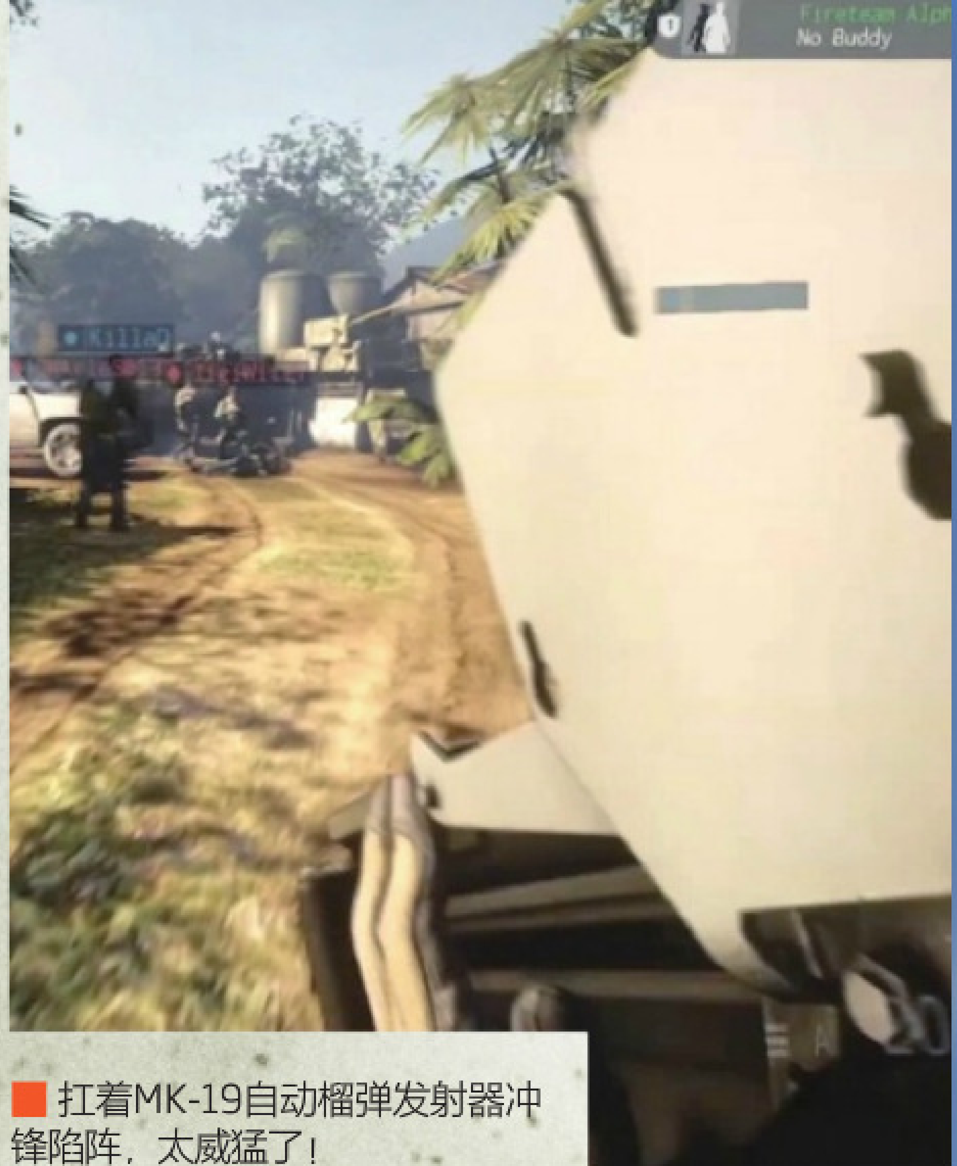
澳大利亚特别空勤团先头侦察兵（Australian SAS Point Man）

澳版SAS无论是编制、训练还是军营文化，均师承自英国特别空勤团，甚至连军团的座右铭“Who Dares Wins”也与英国人完全一样。他们的先辈与不列颠的突击队员们一道在欧洲同纳粹们并肩作战过。先头侦察兵是一种介于突击手和机枪手之间的一种战场职业，F88斯太尔突击步枪和闪光弹让他们能够在中距离和CQB作战中占尽优势，“重击手”技能使得他们拥有一支杀伤力增加20%的特种子弹弹夹。支援技能包括：RQ-11“大乌鸦”无人侦察机/全屏烟雾弹、空炸型炮击跑（可杀伤掩体后方的敌人）/空降补给、AH-61“小鸟”直升机/RQ-7无人机。

中情局准军事部队特工（USOG Spec Ops）

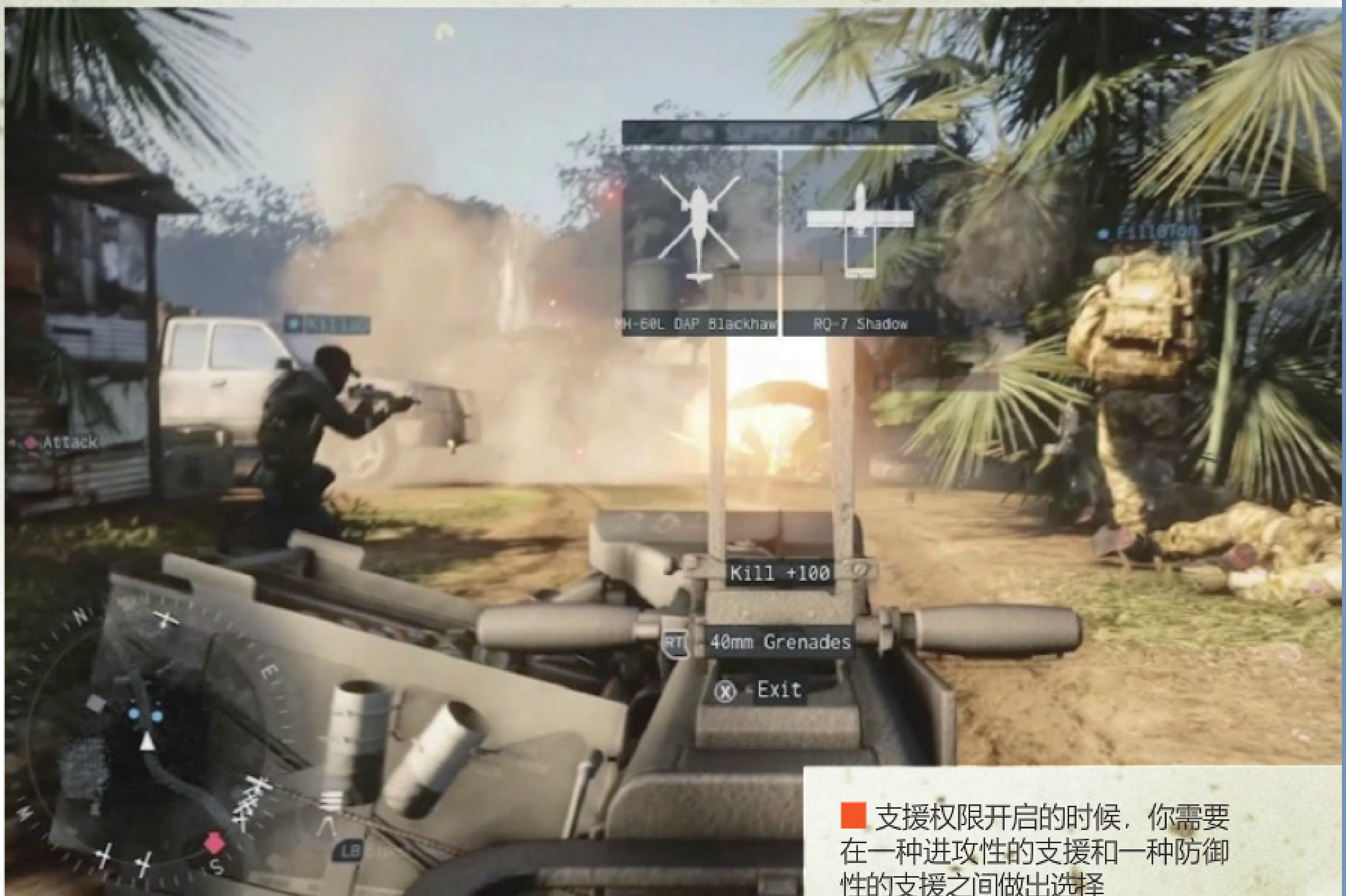
USOG代表的是“美国其他政府部门”（Other Government Agency），


副武器统一为小口径手枪，这对主武器本来就不占优势的中情局准军事部队来说确实有些不公


扛着MK-19自动榴弹发射器冲锋陷阵，太威猛了！


发射电视制导炸弹，操作过程中角色无法移动


“大乌鸦”无人机可以长时间在一个空域盘旋，为你实时汇报下方的敌情



支援权限开启的时候，你需要在一种进攻性的支援和一种防御性的支援之间做出选择

特指中情局的准军事部队。由于他们从事小规模的敌后隐秘作战行动，因此无论在装备还是战术上均相当低调。默认武器为加装有消音器的MP7冲锋枪，内置技能为热能探测仪，不仅可以提供夜视，而且还能穿墙发现敌人。尽管火力输出能力一般，但USOG特工们的火力支援质量相当惊人，AC-130的120mm榴弹炮、A10“疣猪”攻击机机炮扫射在内的重武器都可以被随时调遣。在复杂地形下，他们还能启动雷达干扰技能，在一定范围内破坏敌人的语音通话和GPS信息。

制作组曾宣布，本作收录的特种部队数量高达12支，因此还有为数众多的作战单位的选手并没有出现在Alpha版的可选人物列表中，包括“宇宙第一大国”的ROKN UDT（海军特战旅，难道内置技能是狂吃高丽参含片？），因此后续应该还会有更多带有鲜明个性的特战神鹰登场。

从Alpha测试的情况来看，本作力求同MW以火爆为卖点的多人对战划清界限，无论是作战的节奏还是升级解锁的速度上来看，其实都是刻意要偏慢的。考虑到MoH与BF系列有千丝万缕的联系（数字豪华版中还会附带《战地4》Beta测试的邀请码），因此在总体设计上来看，Danger Close借鉴了《战地3》的一些思路，比如特别突出团队行动的重要性。除了中旬刊在之前几期已经介绍过的Fireteam系统（两名玩家进行配对）外，一名玩家为团队贡献的多少，与前文提到的支援技能（Support Action）有直接关系——这个EA版的“连杀奖励”系统，并不是一味突出杀人的重要性，火力压制、救助队友、共享目标，甚至是与队友分享弹药都会获得对应的分数，从而积累支援点数。

> Danger Close借鉴了《战地3》的一些思路，比如特别突出团队行动的重要性。

在2010年的那款《荣誉勋章》中，负责多人部分制作的DICE其实并没有投入太多的热情，两年后，FPS的多人模式变得更加重要了，而人员规模几乎扩大了两倍的Danger Close小组不仅要继续发扬前作在单机流程中的表现，还发誓要在多人部分大干一场。玩腻了《战地3》宏观视角下的战场对抗，不妨进入《铁血悍将》的世界中，体验一下混搭特种军事行动的精确美感吧。P

■《堡垒之夜》中可以看到不少游戏的影子，比如《求生之路》《我的世界》（Minecraft）等等，它将是一款向大众玩家和大众配置妥协的作品。想看到UE4的真实功力，还是期待他们的下一部3A作品吧

堡垒之夜

■名称：Fortnite ■类型：ACT ■制作：Epic Games ■发行：Epic Games ■平台：PC ■发售日：2013 ■撰文：北京 红黑军团

缔造了“虚幻”引擎的Epic Games给人的感觉从来都是严谨、大气、技术流，然后……然后他们宣布了全新UE4引擎的第一款作品，这居然是一款卡通画风的沙盒式动作游戏！游戏融合了射击、生存逃亡、塔防策略等多种元素，并以多人合作游戏模式为重点，与制作组以往的风格有显著区别。可别以为这是Epic的玩票之作——游戏的每个宣传场合可是都有Cliffy B坐镇。Epic声称，他们就是想要一个“蒂姆·波顿”式的怪诞世界，游戏场景中的每个元素都是特别的，玩家都可与之产生互动。

故事发生在一个居民受到感染而纷纷变成怪物的小镇上，玩家需要同其他玩家合作来抵抗怪物的进攻。特殊的抵抗方式是本作的核心所在，分为3个过程：白天，玩家从废墟中寻找建立堡垒的资源；在夜幕来临前以最快的速度建立起堡垒；到了晚上，通过建立的堡垒与怪物们周旋。游戏中的怪物有点像披着人皮的骷髅，它们和以往看到的僵尸有显著区别，既不脑残也不行动迟缓，但在数量上却能与僵尸军团相媲美。与其展开战斗将是一件非常有挑战的事，没有同伴们的帮助，你可能寸步难行。

队伍中的玩家将分担不同的角色，比如资源采集者、敌情侦察者或是战斗者，根据工作性质的不同所使用的武器也不同。比如侦察者装备的是一把十字弓，借助弓上的抓钩，能让你到达其他角色所不能到达的高度，能够更好地审视四周的状况。此外，十字弓还可通过升级来填充电能箭矢，给敌人造成麻痹效果，让你的伙伴有更多时间和空间来对付他们。玩家在场景中搜集到的各种资源都可以用来建造以及强化堡垒，为你的堡垒增加楼梯、城墙、陷阱、塔楼、枪械等设施。发展得好的堡垒如同一座坚不可摧的巨大城堡，将怪物群隔离到城门之外，甚至还可发射出火箭筒让它们变成炮灰。P



失落的英雄

■Lost Heros■RPG■NBGI■NBGI■3DS/PSP
■2012.9.6■日版

本作集合英雄漫画“奥特曼”系列、“假面骑士”系列以及“高达”系列中的人气角色，游戏类型为迷宫探索型RPG，迷宫为随机生成的，游戏时间在50小时以上。参战角色除了3名主角外，还包括V高达、假面骑士1号、假面骑士OOO、假面骑士W、假面骑士电王、奥特曼、赛文奥特曼等15位英雄。他们丧失了原有的力量，故被称为“失落的英雄”。他们必须团结起来，前往迷之世界并打败那里的邪恶势力，才能返回各自原来的世界。

15位参战英雄可根据玩家喜好自由编制。本作战斗的核心是技能树系统，玩家通过打败敌人来获得技能点数“AP”学习并强化技能。在战斗中消耗SP，就能释放这些比通常攻击威力更高的技能攻击。通过集满英雄槽，还能发挥比技能攻击更加强力的英雄必杀技。玩家在战斗时可切换战斗速度。战斗中只要按一次R键即可自动进行，连按两次则是让对话和伤害高速显示，还有队伍全员普通攻击的自动战斗功能。除了在迷宫中战斗外，游戏中还有需要乘坐战舰移动的关卡，在关卡最后还将操作战舰与巨大的Boss战斗。


DS版的画面



PSP版的画面



铁拳TT2

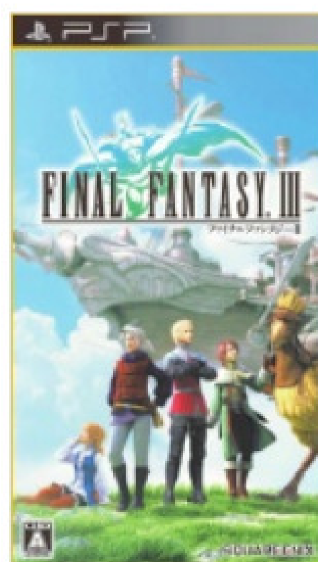
■Tekken Tag Tournament 2■FTG■Namco Bandai
■Namco Bandai■PS3/X360■2012.9.11■美版

《铁拳TT2》这部“铁拳”系列的最新作品中将收录系列中所有的角色，这一次参战的角色将多达50人以上，且主机版中会有很多街机版中使用不了的角色，每个角色都有自己专属的通关结局，结局动画总时长超过90分钟。主机版还加入了一个创新模式，在该模式中玩家可以组合《铁拳TT2》中全部角色的招式，来制造一个属于你自己招式风格的角色。这个模式的创新之处是打破了格斗游戏的常规，让玩家拥有丰富的自主性来建立全新招式的人物。

本作包括街机模式、练习模式、组队模式以及生存模式等。联网对战也是家用机版的卖点之一，游戏中有很多联机模式，如排位赛、组队对战等。玩家在等待对手的时候也可以和电脑敌人进行热身，这段时间服务器会自动匹配玩家。有趣的是，本作还增加了一个以美国流行说唱歌手Snoop Dogg为主题的全新舞台场景，将以首发特典的形式加入游戏中。最有意思的是，玩家对战时在这个新地图上会出现Snoop Dogg的虚拟形象，他将在美女的簇拥下为格斗家们献唱。


本作的参战角色将多达50人以上


又见国宝！



最终幻想Ⅲ

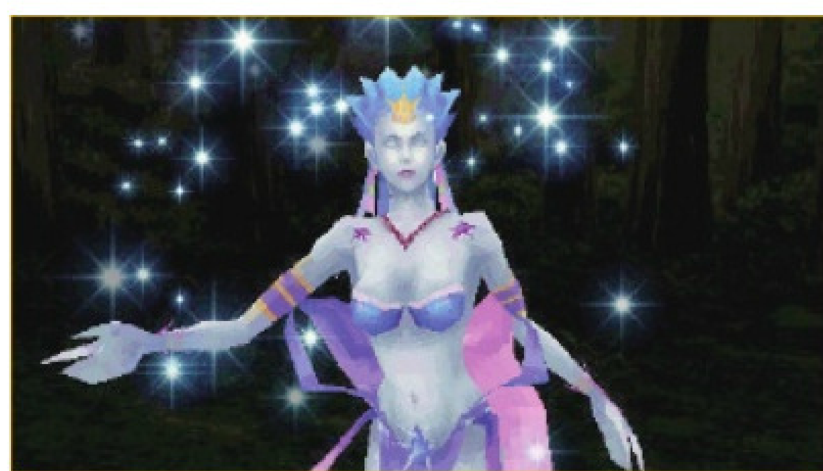
■Final Fantasy Ⅲ■RPG■Square Enix■Square Enix
■PSP■2012.9.20■日版

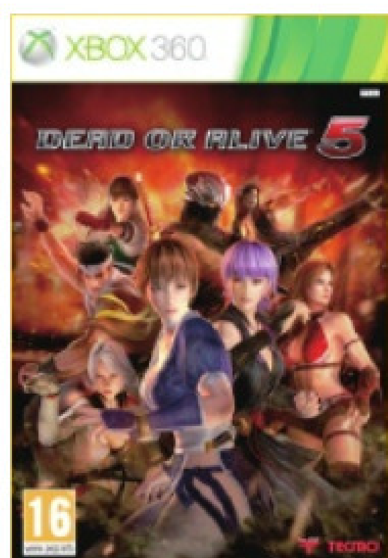
“最终幻想”系列的冷饭永远是炒不烂的！本作不是《最终幻想Ⅲ》原作的重制版，而是2006年发售的NDS版《最终幻想Ⅲ》的重制版。在游戏的世界观中，世界分为两个，光之世界与暗之世界，它们分管着8颗水晶。光和暗一直都处于平衡状态，直到有一天暗世界的首领黑暗之云突然将正义的暗之四战士封印在4颗暗之水晶中，同时将光之水晶一一陷入了地下，就这样，光与暗失去了平衡，光之世界被黑暗笼罩。

《最终幻想Ⅲ》的故事即围绕着水晶和4个孤儿展开。水晶给予了4个孤儿魔法力量，并指引他们成为光之战士，为恢复世界的平静而战斗。《最终幻想Ⅲ》是为整个系列奠定基础的一部作品，开创了召唤兽这一代代延续的魔法系统，也是系列首度突破百万张销量记录。因此SE屡屡复刻这部作品也很有道理。PSP版的图像经过重新优化，追加可自由浏览游戏插画及聆听BGM的“美术馆”，以及能以平常两倍速度自动进行战斗的“自动战斗”功能。对原作特别有爱的玩家还可选择FC版的音源，重温儿时的感动。



拯救世界的光之四战士


本作是系列首次引入召唤兽系统的一作



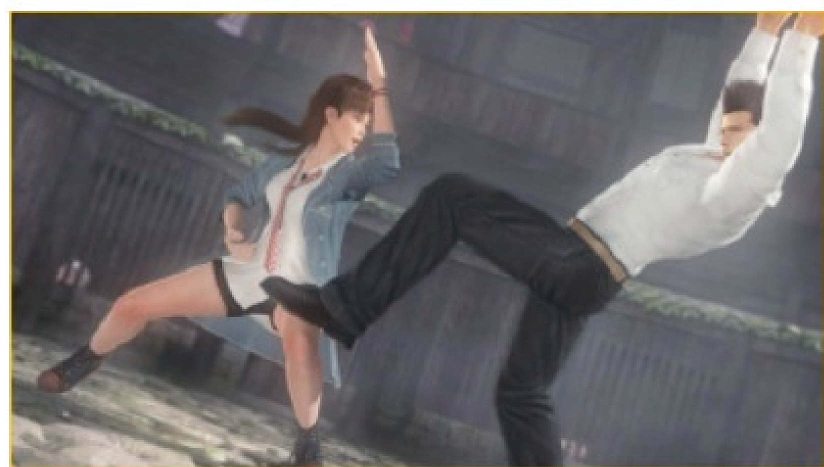
死或生5

■Dead or Alive 5■FTG■Koei Tecmo■Koei Tecmo
■PS3/X360■2012.9.25■美版

时隔多年后再次登场的“死或生”系列新作，在画面风格上有了大幅改变，也增加了与场景的互动，破坏场景或是角色摔落时都会有特别的效果。系列中的经典角色如霞、雷芳、瞳等将一一登场，此外还有《VR战士》中的角色，如结成晶等前来客串。

《死或生5》新增了蒂娜和约翰·李两名新角色。蒂娜是传说中的职业摔跤手——巴斯的女儿，虽然自己的梦想是成为模特、女演员或摇滚明星，但受父亲的影响，被训练成为职业摔跤手。蒂娜的格斗风格以投技为主，配合打击技来牵制，一旦近身可以使用大威力投技，展现摔跤手的本色。约翰·李则是被称为“龙”的截拳道达人，热血青年，战斗成瘾，不断追求格斗强者的挑战。约翰·李的格斗风格以强力的吹飞技为主，一旦把对手逼到版边可以连续使用大威力的连段。前作中出现的格斗摔跤场在本座中再次登场，这也是很多格斗游戏中都喜欢收录的场景。摔跤场的周围布置围绳，吹飞技不会改变场景元素，而特定的角色可以使用围绳发动特殊攻击。P


霞，终于又见到你了


约翰李的格斗风



伊苏 塞尔塞塔的树海

■イース セルセタの樹海■RPG■Falcom■Falcom
■PSV■2012.9.27■日版

日厂Falcom的知名ARPG“伊苏”系列的新作《塞尔塞塔的树海》，选择在系列25周年纪念期间发售于PSV平台。本作讲述的是亚鲁特10多岁才刚刚进行第二次大冒险时候的故事，在这个时期，他确定将成为一名冒险者。亚鲁特的失忆将是剧情的关键，随着游戏的进行，他慢慢会想起一些事情。对于新玩家，本作也将加入背景解说等系统，以免新接触这个系列的玩家无法理解系列中一些常见设定。

作为一款ARPG，本作在系列基础上增加了不少格斗游戏的特色，且对应PSV的触摸操作。攻击分为斩击、打击、射击3种属性，使用技能时需消耗点数。玩家可连续攻击处于浮空状态的敌人，使出浮空连续技，在短时间内给敌人造成更大的伤害。当参加战斗的角色达到3人以上时，可以根据队伍配置引发一些特殊的效果，比如攻击力提升或是稀有道具出现率增高等等。玩家在冒险途中还可以获得各种素材类道具，使用这些道具可以强化自己的武器和防具。此外还能在装备上附加各种特殊属性和能力。P


红发少年亚鲁特的冒险故事


攻击分为斩击、打击、射击3种属性

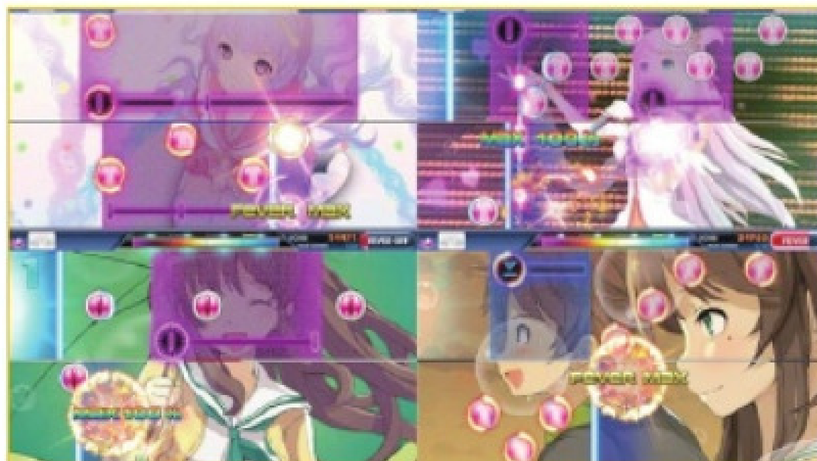


DJMAX Technika Tune

■DJMAX Technika Tune■MUZ■Pentavision■Cyberfront
■PSV■2012.9.27■日版

《DJMAX Technika》是韩国Pentavision公司旗下DJMAX系列的一个新作品系列，Technika的音符具体可分为圆点音符、长按音符、拖动音符、锁链音符、连击音符、连击长按音符等，每个音符都需要不同的操作，比原作要复杂许多。游戏通过实时的全国联网系统，用记录卡记录玩家的DJ等级、金钱、装备、演奏成绩等信息，并通过网络卖场允许玩家用游戏中获得的资金购买新曲、音符、面板，以及组建战队进行比赛、任务等要素，目前已成为街机上广受欢迎的节奏游戏系列。

PSV版的JMT是街机版的首个移植作品。本作将一改掌机平台上的按键式玩法，配合PSV机能采用了纯触摸操作，所有的演奏都在触摸屏上完成，带来了完全不一样的操作感受。游戏的演奏方式也从原本的“下落音符式”变为“通过横向不断触摸音符并换行操作”的方式。除了原有的游戏模式外，还增加FreeStyle这样的超自由演奏模式等。除此之外，系列中历代的经典乐曲也会以DLC的方式在后续陆续推出。P


PSV版改为与街机版最为相似的纯触摸式操作


本作新增了FreeStyle这样的超自由演奏模式

本月头条

《熊猫人之谜》定于9月25日推出

暴雪娱乐宣布，《魔兽世界》的第四个资料片《熊猫人之谜》将于9月25日推出。鉴于《熊猫人之谜》的Beta测试很早之前就已经开始，因此暴雪将发售日从年末假期档提前到今年秋季，也是意料之中的。欧美玩家可以通过预购数字版的方式在游戏推出前预下载客户端，当9月25日0点资料片上线时就可以第一时间前往探索神秘的潘达利亚大陆。与以往不同的是，这次除了39.99美元的普通数字版，暴雪还推出了全新的数字豪华版，售价59.99美元，包括典藏版附送的宠物和坐骑、独特的“暗黑3”旗帜图样和“星际2”的头像等。预购普通版的用户也可以在晚些时候支付20美元费用升级到豪华版。

《熊猫人之谜》实体版包装盒图案以及赠品目录

喜欢实体版的用户仍然可以通过传统零售渠道购买到79.99美元的豪华版，赠品除以上内容外还包括典藏版的音轨CD、DVD和蓝光两张光碟的幕后花絮、《熊猫人之谜》主题鼠标垫、《熊猫人之谜》艺术画册等。

头条看点：《熊猫人之谜》9月25日推出时除了英文版外，还有拉丁美洲西班牙语、巴西葡萄牙语、法语、德语、欧洲西班牙语、俄语、意大利语、韩语和繁体中文等多个版本。暴雪在新闻稿里特别说明，简体中文版的推出时间将在稍晚时间公布。

■《魔兽世界》推出第三版战友招募坐骑


夜翼之心酷酷的外形

大概是为了在资料片推出前吸引更多新玩家，近期暴雪将战友招募活动的坐骑更新为新版的夜翼之心——一只很酷的有翼黑豹，替代原来的火箭坐骑。新坐骑可以让玩家变身成一只夜翼之心，可以搭载一名队友，类似于炼金龙坐骑。这只坐骑同时在各地服务器推出，当然也包括台服和国服。

■《魔兽世界》开始5.0.4版本公众测试

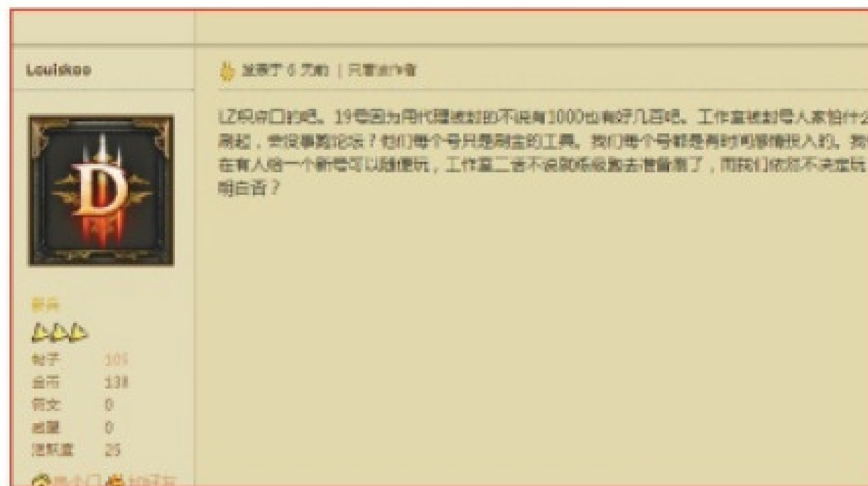
在《熊猫人之谜》确定发售日的同时，5.0.4版本近期也在公众测试服务器（PTR）上开始了测试，这是惯例的“前夕”版本，在资料片之前先行引入资料片的新系统，包括调整后的天赋、符文、坐骑和宠物、账号绑定成就、范围拾取、远程武器栏位的移除、头部附魔的移除等。此外还会测试资料片前的世界事件：部落对吉安娜的塞拉摩岛发起突袭并将其摧毁。总而言之，就是不购买资料片，你也可以接触到这些新内容，不过宠物战斗系统到本期杂志截稿时暂未开放。

暴雪月评

封号之痛

有的人认为，被封号的一定都是作过弊的，不管当事人怎么说，就好像相信世上绝不会有冤假错案一样。我的经历就可以驳斥这一点——玩美服《魔兽世界》7年多来，前后因为中国IP或代理的问题被误当作外挂、打金什么的永久封停了五六次。当然，每次在申述后都给我恢复账号了，有一次前后花了一个月时间，经过多次申述和公会好友们的证明，总算让工作人员去进行了认真调查，最后证明了我的清白。不过，尽管每天都战战兢兢地不知道什么时候就会又被误封，我也没什么道理抱怨，本身一个外国人在美服玩就是不被支持的，暴雪能体谅我这么些年累积了那么多朋友、坐骑、成就、宠物，让我继续玩下去，已经是开恩了。况且正常打金的也就罢了，因为用外挂盗号的团体绝大多数都来自中国工作室，被连累也是没办法。

最近的D3也是这样，开服一两个月，外挂、打金的猖獗已经令游戏经济体系基本崩溃。在这种情况下，暴雪拿出了宁可错杀一千不可放过一个的狠劲，我和不少国内玩家都因为使用代理降低连美服的延迟而被当做第三方软件误封，有的玩家甚至设法往美国打电话申述了也没给解封，这也是挺无奈的。不过，反正也差不多该是跟D3告别的时候了，开服虽然火热，但大家练满级、体验过新鲜感之后热情就迅速冷却，朋友列表中已经基本看不到D3的图标了，倒是《熊猫人之谜》已经越来越近，也越来越让人期待了，测试版本前段时间添加的潘达利亚新稀有怪物和很多独特有趣的掉落更让人看到了设计团队的用心，希望这个资料片能让大家找回游戏的兴趣。


7月中旬的大封号后各论坛很多相关的帖子，其中很多回复都表明，被封的并非都是作弊

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内部测试 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》新讯息汇集

■福建 Coldwind

随机团队最大的问题就是战利品分配的问题。全需党不管在国服还是欧美服都广泛存在，为了解决这个问题，暴雪在《熊猫人之谜》MoP中引入了基于个人的掉落系统，下面是一些相关问题的蓝帖回复。

随机团队个人掉落系统的问答

问：最关键的问题是，系统到底如何决定谁得到装备？

答：从第一个玩家开始，会自动掷骰1～100，如果结果小于5，玩家就会赢得战利品。然后轮到下一个玩家。系统并不关心其他玩家掷出了多少点，所以当太阳打西边出来的时候也可能出现25个人都赢到装备的情况（实际的几率可能不是5%，只是打个比方）。所以不存在你点放弃或者别的什么的问题，因为别人有没有赢得奖励跟你会不会赢得战利品毫无关系。

问：可能有些跑题，不过世界首领呢？它们也会使用随机团队的掉落系统吗？我必须在开到首领的团队里吗？如果不用随机团掉落系统的话，我可以预感到很多同阵营捣乱的事情发生——比如抢先开怪，然后马上脱离战斗来迫使首领消失，并在几分钟后在别的地点刷新，或是抢在别的团队准备好之前开怪来让他们灭团，或是把附近的怪物都拉过来什么的……

答：我们对两个世界首领的掉落设置可能有些许差别，因为他们的刷新周期不同。但总的来说，世界首领的掉落机制与随机团队完全相同。你可以放心邀请该区域的所有人加入团队，不用担心他们影响到你获得掉落的机会。除非出于某种理由你想当个恶人，才不会邀请别人。所有人必须在团队里才有机会得到掉落（首领是红名）。在PvP服务器上有竞争是很正常的，这也是加入世界首领的目的之一。如果你只是路过打酱油，没有加入团队，你就没机会得到掉落。

问：但过去有过蓝帖，说随机团队的掉落分配方案可能是系统随机选择X位玩家赢得掉落，而X这个数字要么是掉落系统硬性设定的，要么是在决定掉落时通过别的机制来产生的。

答：我们考虑过那种方案，但担心那会促使大家尽可能地用最少的人数来杀死首领。理论上如果你们用5个人杀死首领，那么每个人都会赢得掉落，这样你就不会愿意邀请其他朋友或陌生人加入。我们最后选择的方案是人数与你是否赢得掉落无关。这些只针对随机团队和户外首领，随机副本仍然使用《大地的裂变》的系统，公会团队爱用队长分配还是自由拾取什么的就是他们的自由了。

问：所以在《熊猫人之谜》中，你在随机团队里赢到的东西无法交易？如果两个牧师朋友一起排随机团队，其中一个赢到到一件已经有的装备，他不能让给他女朋友来用？

答：没错。可以交易装备对亲友团来说是好事情，而如果你很有爱心也没问题，但当你知道跟这些队友基本没可能再碰面时就很难说了。总的来说，它会造成很多掉落纷争。“把它交易给我，我打这个本十几遍了一样东西都没得到。”“交易给我，对我的提升比你大。”“把那件装备给我，我看过你的成就了，我团队本打得比你多。”匿名性是随机团队的一大弱点，不过长远来说，随时随地都能打团队本的便利还是要胜过这些不足之处。

问：系统会根据职业分配掉落，还是特定的天赋？作为一个惩戒骑，如果赢到装备却发现是件神圣系的我会很火大。

答：系统会根据你的天赋而不是职业。我们给你一件你的天赋能用的装备要好过猜测你是喜欢当坦还是当DPS——反正有很多其它途径来取得第二天赋用的装备（5人本、声望、场景战役、制造、拍卖、PvP、公会活动等）。

问：本来掷骰时都是看得见的，大家就不会怀疑暴雪在他们的点数上做了手脚（虽然有时候会有这种感觉），新的随机团队掉落系统看起来不是很透明，如



昆莱山出售的3人坐骑价格调高到了12万（不算声望折扣），应该也是为了消化更多的多余金币



四风谷农场有不少NPC，你可以通过不同方式跟他们成为好朋友。其中有个NPC，你可以在各地的泥堆里找到这样的礼物来送给他


阡陌客的声望战袍，这次战袍又改回了TBC的风格，不是用来提升声望，而是在崇拜时才能购买


德鲁伊新的旅行形态，可以搭载一名队友

果一个人老是赢不到东西，可能就会失去信心而不再去随机团队了。

答：有可能。不过现在不也有很多人不相信随机掷骰是随机的嘛？

问：如果是完整的公会队伍呢？仍然会使用随机团队的掉落规则而不是队长分配吗？感觉比较奇怪。

答：老实说我不记得了。通常来说如果我们知道队伍是预组的，会让你使用任意的规则。如果我们没有这样设置的话，可能是因为出于某种原因技术上比较困难，我记不得最后我们是怎么处理的了。对于世界首领，我想还是会使用随机团队掉落系统。

问：你们会考虑在随机副本中也使用类似的系统吗？我觉得5人队伍应该能够通过沟通合理分配掉落，但实际情况却很少是这样，有些人就是喜欢全需，特别是一些没有限甲的（比如猎人需求+闪躲饰品）。

答：如果随机团队掉落系统成功了，我们会考虑将其应用于5人副本。有个问题就是5人本的首领掉落列表要比团队本的小。如果你是一个神圣骑而副本首领没有适合神圣骑的东西，我们就得决定怎么处理（或许你在这个首领这里就赢不到东西，或者你可以得到金币或勇气点数代替）。而对于团队本首领，我们可以确定每个首领至少有一样你能用的东西（当然你可能已经有了）。

问：系统会记录谁是组队排随机团队的，比如说5个朋友组队帮一个人拿装备，难道系统就不能特许这几个人之间交易装备吗？这样不影响大家获得掉落的机会同时又能让装备很好的玩家可以帮忙朋友。

答：有可能。如果掉落系统被大家接受的话，我们会考虑加入诸如此类的功能。虽然仍然存在风险和副作用，一个25人团队可以把所有装备都丢给一个玩家让他超快地得到提升，不过那可能也没什么。

宠物战斗系统的一些说明

－玩家需要在暴风城/奥格瑞玛或闪金镇等低级城镇的宠物战斗训练师处学习宠物战斗技能，同时可以获得治疗宠物的法术和追踪战斗宠物的功能。学习该技能需要等级5，费用100G，整个账号只需要学习一次。

－玩家可以跟各地的野生宠物驯兽师进行宠物战斗来获得宠物经验值，以及进行宠物战斗任务线，而击败各地的宠物训练大师（每个地区只有一名）可以解开该地区的宠物战斗日常任务。这些任务都是账号层面的，普通任务只能被这个账号上的某个角色完成一次，而日常任务可以用任意角色进行，但每天只能完成一次。账号层面的任务会在任务记录中标明。宠物训练大师的日常任务会奖励一个包包，目前已知的是里面有几率开出一只小箭猪宠物。

－除守护者宝宝等个别宠物外，其它宠物都是账号绑定，玩家可以在任意角色上进行宠物战斗。

－玩家最多可以有500只宠物，同一种宠物最多可以有3只。如果同一种宠物有多余的会出现在包包或邮箱里。虽然MoP中加入了上百只的野外宠物，但500只的上限可以保证玩家每种宠物至少可以拥有一只。

－宠物收集成就也会计算捕捉到的野外宠物，MoP中有加入收集250只和400只的成就，都会奖励一只宠物。

－野外宠物刷新时会有随机的品质区别：普通的、优秀的、稀有的，品质越高的宠物属性越好，升级时提升也越多，但目前没有任何办法提前预知一只野外宠物的品质，只有通过宠物战斗抓获后才能看到品质，不过有经验（或有相关资料）的话在战斗时通过生命值也可以判断出来。而其它途径获得的小宠物当中，获得难度较高的都是稀有品质。

－玩家可以跟宠物战斗训练师或野外宠物进行PvE类型的宠物战斗，也可以挑战其他玩家（无经验值），或通过排队系统来进行PvP宠物战斗。PvP战斗会匿名进行而且双方无法交谈，避免因为输赢产生各种争吵。

－参加宠物战斗的宠物在战斗结束后会治疗该场战斗中所受伤害的50%，这是鼓励玩家使用不同的宠物进行战斗而不是选择一个最佳队伍就一直使用。玩家可以用复活战斗宠物的技能（10分钟冷却）来把宠物手册中的所有宠物治疗到状



四风谷的一个稀有怪物，这次设计者在潘达利亚各地都加入大量稀有怪物，而且掉落不少对PvP和PvE很有用的东西，必然会引发很多惨案啊



四风谷的稀有户外首领，会掉落类似模型的坐骑



黑市搬到了半山角落的一间竹屋中，未来在PvP服上会不会成为热门的世界PvP地点呢？



怪物掉落的珠宝加工图纸，在卡桑琅丛林做任务途中掉了4种多彩宝石图纸，看来掉率很高



黑龙王子将会再次提供传说级装备任务线，这次似乎所有职业都可以取得，而且任务线会跨版本，奖励的物品可能在后续补丁中进一步提升

态全满，同时可以复活战亡的宠物。

– 任何可以与之进行宠物战斗的野外宠物都可以被捕捉，需要在战斗中将野外宠物生命值降到较低水平后使用陷阱技能。通过一些宠物战斗方面的成就可以获得更高级的陷阱，高级的陷阱有更高的几率成功捕捉宠物。

– 有玩家反映从拍卖行直接购买高等级宠物，会让在野外捕捉稀有宠物并辛苦练级变得毫无意义，最终暴雪决定将所有野外捕捉的宠物设置为无法交易。另外典藏版宠物、宠物商店宠物、集换式卡牌宠物和任务奖励都无法交易，这样实际上可以交易的基本上只有原先就可以交易的宠物。

MoP的其它调整

– 旧副本掉落金币调整：副本中的怪物和首领掉落金币数比较多，因为要平均分给5/10/25个人，但等到玩家可以单刷这些副本时，金币奖励就显得太多了。过去暴雪的做法是削弱一些首领的掉落金币数，比如玛瑟里顿和卡拉赞等。在资料片中，暴雪将引入一种新的机制，根据击杀首领的玩家数量来统一金币掉落。假如一个黑暗神殿的首领现在掉落100G，在资料片中如果你组25人队伍来击杀它，掉落数还是100G，每个人得到4G。如果你是单刷的话，也只会得到4G。如果是跟4个朋友一起打，就会掉落20G，每人4G。换句话说，在5人副本和团队副本中击杀怪物获取的金币数将跟你带多少人毫无关系。这个系统不会作用于副本之外的怪物。

– 在挑战模式中装备会被压缩到463的物品等级，低于该水平的则不会有变化。装备上的命中和精准不会被压缩，其它属性都会按比例压缩。

– 珠宝加工坐骑图纸的来源确定为声望奖励：绿色的玉石猎豹图纸需要游学者声望崇敬、黄色的太阳石猎豹图纸需要金莲教声望崇敬、蓝宝石猎豹图纸需要至尊天神声望崇敬、红宝石猎豹图纸需要卡拉克西声望崇敬、宝石玛瑙猎豹图纸需要影踪派声望崇敬。

– 在潘达利亚考古完成文物时可以获得修复的遗物，用修复的遗物可以在游学者军需官处购买两种道具，需要崇拜声望，其中一个是随机传送到潘达利亚一处考古地点（30分钟冷却），另一个使用效果是随机生成潘达利亚的考古地点（30分钟冷却）。

– 根据对首席Boss战设计师的访谈，MoP推出时的第一个团队副本是魔古山宝库（Yeti Mountain Basecamp），可能会推迟一周开放，让玩家可以从容地练级打5人副本积累装备然后再挑战，而已经设计好的永春台和恐惧之心两个团队副本会在魔古山宝库推出后数周内开放，属于比后者高一级的团队副本，挑战需要魔古山宝库的装备。以上这些只是MoP初始版本的内容，资料片的第一个主要内容补丁5.1补丁的新副本要到适当的时候才会公布。

– 奥尔加隆家族继续壮大：魔古山宝库的星空龙首领会掉落一只同模型的星空龙坐骑。

– 英雄模式拉格纳罗斯掉落的火鹰坐骑（普通模式也有小几率掉落）以及英雄模式死亡之翼掉落的女仆龙坐骑已经官方确认将会在MoP开放之时（不是之前的前夕补丁）削弱掉率，具体掉率没有公布，按惯例应该是1%。

– 成就方面，在暮光堡垒中，于初次尝试且没有任何团队成员倒下的情况下击败希奈丝特拉（英雄难度）取得的“大声说出我有多强力”成就——通俗点说就是龙母不死人成就——确认改为光辉事迹，应该无法再取得。

– 5.0.4补丁（即“前夕”补丁）开放后，所有种族将向所有《魔兽世界》玩家开放——包括狼人、地精和熊猫人，没有购买《巫妖王之怒》和MoP的玩家也可以创建这些种族的角色，其中熊猫人要等到MoP开放当天才能创建，但是武僧的创建仍然要求玩家购买了MoP才行。这主要是针对需要掏钱购买各资料片的欧美地区推出的举措。

– 由于啤酒节将会升级为90级内容，而此次MoP的推出时间刚好是在啤酒节期间，为了让玩家可以从容练级而又不会错过啤酒节的首领，今年的啤酒节将会推迟一周。P


在恐惧废土碰到的宠物训练大师，带着几只宠物在路上晃悠

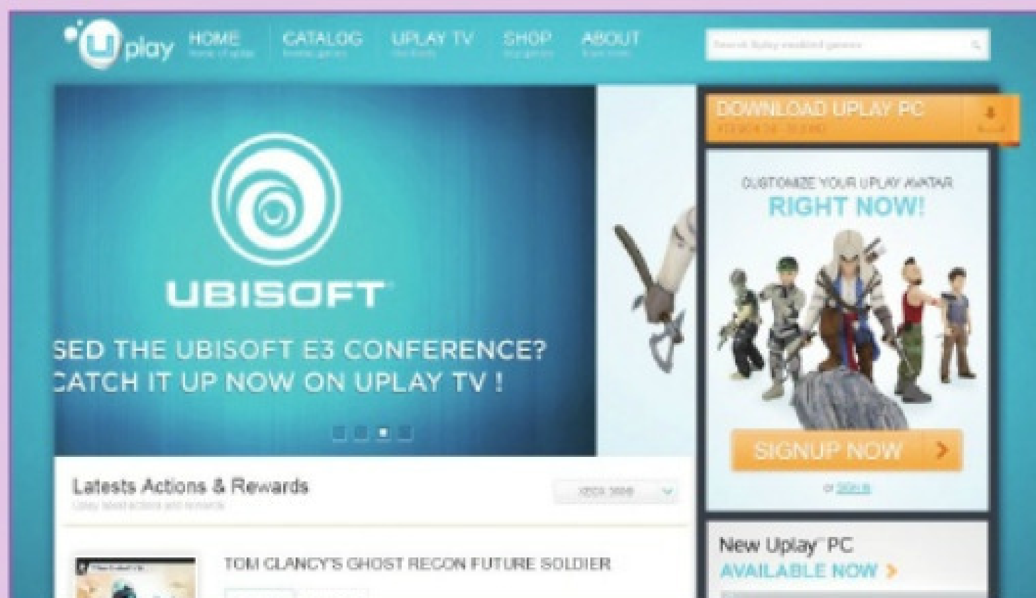

完成昆莱山白虎寺的任务线后，四神兽聚集在一起打开了通往神秘的锦绣谷的大门，这里也是资料片中联盟和部落主城的所在地


恐惧废土的一个稀有怪物掉落战网账号绑定的远古学识合剂，可以使获得的经验值提高300%，持续1个小时，只作用于84级及以下的角色，对练小号会很有帮助，不过可惜只是一次性的


卡拉克西的军需官位于恐惧废土中部，出售红宝石猎豹的珠宝加工图纸以及蝎子坐骑等，还有新的腰带扣图纸


潘达利亚各处有一些与各种族或人物有关的遗迹，阅读这些遗迹处的文字可以对它们的背景有更多了解，也有一些相关成就，鼓励大家在各地进行探索

本月头条
育碧公布本财年第一季度销售额



根据财报的数据，育碧的在线服务和发行平台Uplay目前已拥有3500万用户

育碧软件日前公布了其截止到2012年6月30日的季度销售额。2012～2013财年的第一季度销售额为1.31亿欧元，与上一年同期的1.03亿欧元相比增长了27.2%。这是因为《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》的销售超出预期，在美国5月和6月的销量都位居主机游戏榜首。此外，在线业务继续强势增长，销售额增长了112%，这主要归功于免费游戏以及突破了XBLA首发日销售量的游戏《Trails Evolution》的成功。育碧首席执行官Yves Guillemot表示："在2012年E3上，育碧获得了335项提名和超过160个奖项，这归功于育碧在核心游戏市场的积极战略，并证明了育碧在核心游戏市场的强势回归。"展望本财年第二季度，育碧重点提到了在线和数字化游戏的发售，尤其是公测版的《汤姆·克兰西的幽灵小队在线》。

头条看点：在2012年上半年，育碧是美国第四大独立游戏发行商，拥有7.7%的美国市场份额；是欧洲第三大独立游戏发行商，拥有8.1%的欧洲市场份额。

■ 育碧软件全面出展科隆游戏展



《嘻哈舞蹈生涯》（The Hip Hop Dance Experience）是育碧软件全新推出的音乐舞蹈类游戏，将收录超过750种嘻哈舞步和40首嘻哈音乐曲目，对应Wii和Kinect

作为立足欧洲的主要游戏发行商，育碧软件宣布了他们出展科隆游戏展的强大阵容。其中在E3宣布和展示过游戏全部在gamescom上有所展示。参观者还将看到《汤姆·克兰西的细胞分裂——黑名单》的扩充版演示视频，还能在育碧展位的主舞台上看到《舞力全开4》《嘻哈舞蹈生涯》和《工人物语Online》等新游戏。科隆游戏展是欧洲互动游戏界最大的年度盛事和交易盛会，也是世界上参观人数最多的游戏展，于8月15日至19日在德国科隆举行。

■《英雄无敌Ⅵ》推出《荒夷海盗》中文版

《魔法门之英雄无敌Ⅵ》已于近日推出了最新DLC《荒夷海盗》（Pirates of the Savage Sea）的简体中文版，售价15元人民币。故事发生在六代之后，有一些船只在荒夷海的神秘风暴中消失，传言这是一些神秘力量在作祟。海盗理事会雇佣了Crag Hack探寻此事的真相。这个DLC将带来超过10小时的游戏时间，探索亚山世界的新秘密。DLC包含新的宝物和奖励：一件新的国器和一套新的组合宝物。此外，育碧在7月底注册了一系列全新域名，从域名名称（如mightandmagicheroesonline.com）来看，他们将会宣布一款新的基于"英雄无敌"背景的网络游戏（与网龙的《英雄无敌Online》不是同一款游戏）。

育碧月评
迟到的PC版

育碧软件日前公布了《刺客信条Ⅲ》PC版的发售日。虽然早就知道它会比主机版晚，但现在终于知道晚多少了——PC版定于11月23日在北美发售。

Anvil次世代引擎为新作带来了新的创意空间，它在Wii U主机上可以1080p画质，E3演示也是来自这个平台。而相对而言更有利于画质发挥作用的PC版，育碧自《刺客信条》一代之后就不再重视，但《刺客信条Ⅲ》会有所不同，从日前发布的配置要求来看，本作在带来更高分辨率画面的同时，也会支持DX11等元素。其中最低配置为：Windows Vista/7操作系统、Core 2 Duo 2.4GHz或AMD Althon 2.7GHz的CPU、2GB内存以及支持DX10或DX11的独立显卡，要求还是相当平民化的。这从E3的演示上也能看得出来，纵然Anvil次世代引擎号称支持千人同屏，但在波士顿等演示关卡中，可以看出画质上的提升仍旧比较有限。其实这也怪不得新引擎，由于PS3和Xbox 360已经到了生命末期，在如今这个时间段发售的全平台新作都地位尴尬。

作为系列三部曲的结束一作，《刺客信条Ⅲ》的另一个特色就是推出多款典藏版，抢钱本色暴露无遗。这次典藏版版本之多，就算是系列粉丝恐怕也难以数得过来。赠品也比较有趣，除了常规的主角玩偶、印第安战斧和袖剑之外，还送一面28×48英寸大小的13星美国国旗——当然这次是刺客版的。

最后要提到的是，本作有简体中文版和繁体中文版。繁体版有全平台版本，而简体版只有PC中文版，具体发售日期还有待宣布。P



注意下面这面星条旗，上面可有阿萨辛的标志哟

监守者

■名称：Watch Dogs ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：北京红黑军团

■ 手机的最后一个重要功能，是作为多人游戏的社交工具。本作中，蒙特利尔工作室尝试模糊单机和多人游戏间的界限。在玩家进行主线任务的过程中，可以通过手机上一个地图定位工具来获知朋友们所在的位置以及他们正在从事的行动（看来又少不了Uplay全程连线了）



■ 手机操作时不需要用手柄去激活环形菜单，完全是触屏操作



■ 如果你想更有道德一点，也可以避免火爆对战的发生

在看过《监守者》（暂译）的主角——黑客Aiden Pearce手中的那支名为Proflier的触屏设备后，恐怕很多人的“卖肾”冲动就会彻底消退，你甚至会对时下流行的各种旗舰型智能手机失去兴趣，因为它们与Profilier比起来简直是弱爆了！在不远的将来，整个芝加哥在一个名为CtOS的AI的监控之下运作，而Proflier就是一件可以肆意入侵这一系统，让主人以超级用户身份对城市的运行体系进行干预的神器。

这台手机中的战斗机真的很棒，那么在哪里才能买得到呢？别着急，每一个《监守者》的玩家都有机会免费从Ubisoft“领取”一台，条件是你拥有一台智能设备，无论它是手机还是平板，无论它上面运行的是Andriod还是iOS。在安装了《监守者》的专有应用之后，玩家掌中的屏幕上就能看到Aiden手中那台黑科技正在显示的内容。E3 Demo中，我们看到主角激活了一个环形菜单，然后选中交通灯图标，从而人为制造了一次交通事故，将目标人物的车队成功拦截在十字路口。这个过程其实只需要玩家掏出自己的手机，然后在屏幕上一滑、一点就能完成。

> 手机是游戏玩法的延伸。如果你发现手机好友正闲着，就可以邀请对方加入自己的行动。

也许你会说，我用手柄同样可以完成这一点，让我放下手柄去操作手机岂不是多此一举？答案是：玩家的手机上还能显示游戏UI里无法展示的内容，如在入侵对方手机后获取的完整个人资料、整个街区的三维地图等，这些庞大的内容当然是无法直接堆砌到游戏的主画面中的。读取他人资料后，你可以分析他的行为习性，从而有针对性地制定行动计划。比如在Demo里干掉逃脱谋杀罪名的媒体大亨Joseph DeMarco的过程中，会带来很多的连带破坏以及无辜平民的死亡。如果你不想以这种方式来主持正义，那么还可以通过手机屏幕上显示的档案，发现这家伙其实是一个幽闭恐惧症患者，极端惧怕黑暗环境，内心懦弱而急躁。因此Aiden的另一种行动策略，就是黑掉整条马路的电力供应，然后通过仅存的光亮来诱使对方逃往一个灯火通明的停车场，于是任务开始朝多线性路线发展了……

手机是游戏玩法的延伸。如果你喜欢恶作剧，那么乱入别人的行动，站在完全相反阵营给他添乱也是可以的。P

本月头条

EA财报：PC平台营收超过PS3

EA近日公布了截止6月30日的2013财年第一季度的财报。财报显示，EA该季度净营收达到9.55亿美元，相比去年同期的9.99亿美元略有下降，净利润相比去年同期的2.21亿美元下滑9%，但仍旧达到2.01亿美元。由于本季度并非销售旺季，EA预计，本财年的净营收将达到40亿美元以上。财报数据的解读还带来几个有趣的话题。其中最引人注目的是，本季度PC平台的营收达到2.76亿美元，超过了PS3平台的2.67亿美元，略逊于Xbox 360平台的2.92亿美元。数据驳斥了PC游戏行将就木的观点，EA CEO John Riccitiello表示，PC平台的快速增长得益于数字下载业务和游戏虚拟交易等内容。目前，Origin平台已经拥有2100万用户；《战地3》的收费服务“Battlefield 3 Premium”以50美元上市，也卖出了130万份；网络游戏《FIFA Online 2》《FIFA Ultimate Team》本季度分别贡献了2500万和3000万美元的净营收；Facebook游戏《模拟城市社群》（SimCity Social）拥有超过1000万的月活跃用户。在过去的12个月内，EA的数字业务的营收达到了创纪录的13.42亿美元，其中移动平台增长迅速——来自智能机和平板电脑的收入同比增加86%，达到5200万美元。



《模拟城市社群》不孚众望，成为EA新的吸金热点，要不怎么说页游好赚钱

头条看点：在亚太的网游市场方面，EA与Nexon签署了《FIFA Online 3》的韩国发行协议，这款游戏的韩国官网已经上线，预计在本财年晚些时候正式运营。

■《星球大战——旧共和国》将扩大免费内容


和《魔兽世界》一样，《星球大战——旧共和国》从7月份开始已经允许玩家前15级免费游戏

EA近日在2013财年第一季度财报中透露，《星球大战——旧共和国》将在11月份推出更多的免费内容。近来这款游戏受到在线人数下降的困扰，一直有人猜测EA会像其他人气下降的欧美网游那样尝试道具收费。但正式公布的方案并非如此。EA的做法是：玩家可以免费进入游戏，将所有8个角色的故事线提升到50级，但不能体验之后的新内容和高级功能（其实只是《魔兽世界》15级前免费的升级版）。这些限制的其中一些可以通过使用EA即将发行的虚拟货币“Cartel Coins”来解锁，但要想完全解锁所有游戏内容还是需要通过付费手段来实现。EA表示，在11月份以后，部分免费和预付费两种方式将同时存在。此举兼顾了忠实粉丝和那些持观望态度的玩家，玩家可以先玩再决定是否付费体验完整的游戏内容。为了吸引更多玩家进入游戏，EA已经在8月份为《星球大战——旧共和国》降价促销，促销价为14.99美元，并附送一个月的付费体验。

艺电月评

时间不是一切

和EA Sports在发行体育游戏时具有明确的年度概念不一样，KONAMI早期在“胜利十一人”系列上的策略显然是做好了再谈发售，通常周期可能长达一年半到两年。但进入次世代，K社已经意识到要在足球游戏上和EA比拼，就必须有个规律的发行周期，他们最初把PES系列的发售日定在11月份，距离FIFA系列的发售已经将近两个月了。这在PES系列口碑好的时候大概不算什么，但近几年随着系列销量被FIFA挤压，K社开始一年比一年着急，比如今年PES2013的Demo就比去年早发了近一个月，游戏的正式上市日期也定在9月中旬，足足比《FIFA 13》早了两周。

但时间不是一切。FIFA系列近来的成功不仅是在球场里（拟真度和游戏性），也在球场外（联网内容和黏着度）。游戏通过各种类似网游的新功能聚敛了相当的人气，《FIFA Ultimate Team》在欧美地区的营收也达到上亿美元。相比之下，PES系列在这方面进展相对缓慢，其实K社不是没有在这方面下功夫，只是相比FIFA琳琅满目的生涯模式、足球经理模式，PES总是显得单薄了点。有时候，你必须佩服FIFA团队的包装和创意能力，就算在游戏性不佳的年代，你也可以通过别的什么方式，比如画面、比如漂亮的美术和动作捕捉喜欢上它。不过别高兴太早，这一代PES也不赖，游戏性上的改进之处尽管看上去只是扬长避短的PES2012强化版，但在主机世代交替的当口，FIFA系列也不过如此吧。

9月份一定又是一个足球游戏的多事之秋，喷子们早就攒足了火力准备你来我往。其实我们大可超脱一点，EA加倍努力、K社不玩脱线，正是足球玩家之福呀！P



《FIFA 13》的Wii U版，根据主机的特色实现了更简便的战术调整。之前《FIFA 12》的PSV版已经可以通过背后触屏模拟射门角度，虽然玩熟了感觉有些逆天，却不乏新鲜感。相比之下，PES系列似乎还没有尝试新主机的打算，目前PES2013只公布了PSP版

月光瀑布镇上充斥着哥特式的建筑和奇奇怪怪的"人"

模拟人生3超自然力量

名称：The Sims 3: Supernatural　类型：SIM　制作：The Sims Studio　发行：Electronic Arts　平台：PC　发售日：2012.9.4　撰文：北京 Morgana



月光下的狂想曲，来一场吸血鬼和狼人的最终对决吧



这招叫"采集草药制作药水把你变丧尸！"



搞怪继续，你若是哈利波特我就是青蛙王子！

这部《超自然力量》已经是《模拟人生3》的第七个资料片了。回头想想：明星咱也当了，宠物咱也养了，旅游咱也去了——这第七个资料片？我也很好奇EA和它的"模拟人生制作组"（The Sims Studio）能鼓捣些啥新玩意出来。结果是期望中的少许失望——吸血鬼和狼人们将在"模拟人生"的世界里获得新生。难道是近年来吸血鬼题材的影视作品太吸睛了，又是"暮光之城"又是"吸血鬼日记"的，以至于模拟人们都"超自然"了？

就连游戏中的新镇子中的一个也汲取了吸血鬼题材热门影视的特色——月光瀑布镇（Moonlight Falls）。你没猜错，这里的建筑都是典型的哥特式，作为吸血鬼或狼人，你可以把家里摆满阴森的家具，甚至制造一个秘密巢穴，并给它的入口加装一个伪装成书柜的滑门。不可思议的超自然事件也在镇子上接二连三地发生，走上街头你就会看到若隐若现的鬼魂、凶狠残暴的狼人、咯咯怪笑的巫婆、专门制造恶作剧的精灵或是故意露出獠牙的吸血鬼们……选择住在这个镇上的人们一定是脑子坏掉了。如果你觉得不是这样，那么你也可以选择成为疯子中的一员——自行创造一名拥有超自然力量的人物加入其中，探寻月瀑镇背后不为人知的秘密。

> 谁说玩"模拟人生"的孩纸没有未来？在这里，死了还有人（估计是鬼吧）来爱呢。

除了上述的主要目标，不是凡人的你还能制造出更多的恶趣味。比如从棺材里唤醒传说中的骷髅女仆Bonehilda（在《模拟人生》一代的资料片里出现过）来制造一场混乱；骑上"哈利·波特"的飞天扫帚去拜访吉普赛人和他们的大篷车；在魔镜面前打扮自己，问它"世界上最美丽的人是谁"。哦，忘了说，本作大概还受到流行美剧《行尸走肉》的影响，你可以通过制造药剂来将某个你看着不爽的邻居变成丧尸，当其他人受到丧尸的噬咬后也会变成和他一样的行尸走肉。想让月瀑镇变成丧尸围城吗？从制作药剂开始。当你无法控制接下来的恐慌之时，也可以制作出解药将市民们变回原来的样子……常年无所事事的模拟人们，真是闲得蛋疼啊。

你看，这就是第七个资料片里的荒诞世界。谁告诉你晚上不要出门？在这里，越夜越精彩。P

本月头条

T2公布2013财年第一季度财报


《幽浮——未知敌手》是T2接下来的重要作品，而FPS版的《幽浮》目前几乎没有任何新消息，也没有在E3等展会上亮相

Take-Two Interac-tive日前公布了2013财年第一季度的财报。第一财季的数据令人失望，公司纯收入为2.261亿美元，相比去年同期的3.334亿美元有所下降，第一季度亏损达到1.108亿美元，相比去年的860万美元差距较大。T2表示，第一季度发行的《马克斯·佩恩3》和《特别行动——战线》的销售低于预期是亏损的一大原因。《马克斯·佩恩3》的销量目前突破300万套，但相比去年同期的《黑色洛城》仍有相当距离。但2013财年剩下的几个月对T2而言比较积极，《边境之地2》成为T2历史上预购量第三高的游戏，仅落后于Rockstar Games的王牌GTA系列中的《横行霸道Ⅳ》与《横行霸道——圣安德列斯》。《边境之地2》9月份发行后，相信会大幅改善下个季度财报的状况。此外，财报重申了T2旗下数款大作的发售日，其中《幽浮——未知敌手》的发售日是10月9日，《生化震撼——无垠》的发售日是明年的2月26日，年末假期档还会发售《NBA 2K13》的Wii U版。而此前陷入停滞的FPS游戏《幽浮》的档期已经延期到了遥远的2014财年。

头条看点：尽管有传闻说此次Take-Two会公布《横行霸道Ⅴ》的发布日期，但他们仍旧三缄其口。T2只是宣布本作开发进度良好，而拒绝透露发售日。T2主席Strauss Zelnick拒绝评论本作是否将在年内发售的传闻，他的理由是："我们尚未公布游戏发售日期，所以不能对尚未公布的日期展开讨论。"

■《马克斯·佩恩3》发布新地图包



《Local Justice》DLC已经于8月9日发售

Rockstar Games发布了《马克斯·佩恩3》的新DLC《Local Justice》。这个DLC中包括3张新的多人对战地图、能够加速洗劫速度的新道具、M4突击枪及配件、新成就点及奖杯等，其外，还在多人对战中加入了新派系——圣保罗警察，从实现了所谓的"巴西城管"大战匪徒的戏码。由于在新公布的Take-Two2013财年第一季度财报中，《马克斯·佩恩3》的销量走低，Rockstar宣布重新制订了本作的DLC发售计划，从发行5个小型DLC变成了发行3个大型DLC，将在9~10月陆续推出。拥有Rockstar通行证的用户仍旧享受35%的优惠折扣。

仟游月评

渴望被模仿

用北京话说，Gearbox Software的CEO Randy Pitchford君，是一个很"欠"的人。如果你不太理解"欠"的含义，只要善意地理解为"又烂又贱"就可以了。我们都还记得，去年《永远的毁灭公爵》临近发售时突然宣布延期，玩家心绪难平，于是Pitchford亲自上阵录了一段视频——此君站在印有发售日期的巨幅海报前，刚要装模作样开口宣布发售日是多少，身后背景板上的数字就被工作人员偷偷改掉了。于是，回头一瞥的Pitchford故作惊讶地看了半天，然后说：好吧，既然改掉了，那么就按这个日子来得了。

如果以上情节算是用善意的玩笑化解尴尬，近来这位老兄宣传《边境之地2》的言论就肯定有人想要抽他的脸了。原因是他告诉产业网站Gamasutra，他很惊讶《边境之地》和《边境之地2》这样的游戏竟然没人模仿。他说，如果一代还让你看不到前景如何，那么二代已经公布这么久了，仍旧没人试着山寨一下。潜台词显然是：有《火炬之光》山寨"暗黑3"也是一种荣耀呀！

Pitchford君说的这些话认真程度有几分，这很难揣测，不过他应该了解，业界的跟风总是要跟那些前无古人的大作。"暗黑"系列总是被模仿，甚至直接影响了网络游戏的游戏模式，在这样的"神作"面前，想要山寨者突然扭转注意力是不现实的。很多人说，"暗黑3"的发行培养了很多真心的暴雪黑，其实业界更应该反思的是，当初你们的迷信是不是已经过头了？

而卖萌的Pitchford君，如果你会一直那么有创意下去，被模仿应该是迟早的事吧……P


话说回来，Pitchford老爷，您这个范儿，有几个同行能学得像呀？



■ 是剖析异形的大脑，还是研究外星武器碎片？决定了就去iPad上激活相应的内容



■ 每一回合你都要操心如何移动和射击（或是施放特技），回合制的策略性由此体现

幽浮未知敌手

■名称：XCOM: Enemy Unknown ■类型：STG ■制作：Firaxis Games ■发行：2K Games
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.9 ■撰文：江苏防弹手柄



■ 掘地而建的XCOM总部建筑面积巨大，既有科学的实验室和工程车间，也有闲适的居所和活动室，机库随时待命，将把战斗力量送往世界各地。总部采用纵截面的表现方式，你可以轻松找到所需要的设施

我们知道，2K Martin的射击版《幽浮》发售日已经排到两年后了，而回合策略形态的XCOM系列新作《幽浮——未知敌手》完全后来居上，连发售日都排到了下个月……

实际上从E3的爆料就能看出游戏已接近完成，E3上开发者展示了包含各种功能的XCOM总部，这是“幽浮”系列里必不可少的要素。战略简报室内呈现着此时全球各地爆发的异形入侵事件——从格局上说，本作比打枪版大许多，起码不会把战场局限在美国本土；从功能上说，这里有研发部门，有培训机构，也有臭名昭著的情报机关。把打扫战场得到的战利品，甚至是一具外星怪物的尸体丢给总部里研发部门的那帮宅男，他们就会屁颠屁颠地展开研究，以最快速度逆向学习，造出最新的杀敌工具。尽管你一次只能带3个队友上阵，但人力资源部门中还有几十个愣头青随时等待你的召唤。审问室是专门为那些死硬的外星俘虏以及人类二五仔们准备的，你可以通过一个个迷你游戏来施展各种残酷刑罚，从而撬开他们的嘴巴。

本作中的总部不仅是提供各种功能的固定场所，它的规模和特点完全可以由玩家自主决定。你的资源始终是有限的，但具体花在哪个刀刃上，这就要看你的选择了。喜欢走暴力路线的玩家，可以扩大兵工厂的规模，从而让队员们用上更为厚重的装甲和更大口径的武器。走“科技强军”路线的玩家也能把钱用在实验室设施上，师夷长技以制夷，来轰掉那些自认为上等的外星人。如果玩家当前招募到了大量的后备人员，那么不妨猛建训练设施来提升炮灰们的战斗力，让宋兵乙们以人肉方式同异形大军慢慢地磨血……

> 总部不仅是提供各种功能的固定场所，它的规模和特点完全可以由玩家自主决定。

本作完整继承了“幽浮”系列的标志性特色，你的队友不是经过生化改造的超人，他们在HP耗尽后绝不会挥挥衣袖然后潇洒地离开，在下一场战斗发生时继续登场。挂了就是挂了，没有什么“重伤离场”的借口，死亡的规则对任何等级的角色都是平等的。

两年前，“幽浮”新作变成了打枪游戏的模样后，不少老玩家惊呼“回合策略游戏彻底死了”，而《未知敌手》的火速问世，似乎就是要让“幽浮”的精神依然可以延续，而且从试玩版来看，Firaxis Games干得不错。P

本月头条

《无冬之夜Online》亮相2012 CJ



重建后的无冬城将成为网游中最庞大的主城，没有之一

完美世界旗下北美Cryptic工作室研发，以龙与地下城（D&D）建构的欧美正统魔幻MMORPG《无冬之夜Online》，与今年7月26日正式通过ChinaJoy与广大中国玩家见面，并在现场提供了试玩。完美世界总裁竺琦、北美Cryptic工作室首席运营官兼“无冬”项目制作人Craig Zinkievich亦出席了于ChinaJoy现场召开的新闻发布会，并就《无冬之夜Online》接受媒体访问。

据悉，《无冬之夜Online》发生在其单机系列历史年代的一个世纪以后，那时无冬城内外部世界已历经数次大灾变洗礼，发生了翻天覆地的变化。因此在《无冬之夜Online》中，玩家可以看到一个全新的“无冬城”，据开发人员称，“无冬城”将是网游史上最为庞大的主城。此外，此次“无冬”采用了全新引擎，除了视觉表现出色外，还将专门针对魔幻游戏开发了冷兵器碰撞效果模拟，千种生物行为模拟等全新模组，将把一个真实的剑与魔法的世界还原到游戏中。现任北美Crytic工作室首席执行官及《无冬之夜Online》制作人Craig Zinkievich，曾领导开发了包括《英雄之城》《恶魔之城》《冠军在线》《星际迷航在线》等多款网游。他表示，“我们一直希望能给玩家带来超乎想象的游戏体验，并承诺《无冬之夜Online》将拥有更多得多的内容，同时作为《龙与地下城》系列的一部分，本作也将努力满足所有老玩家们的感受，将两者的特性都融合在游戏中。”

头条看点：“无冬之夜”单机系列曾是《龙与地下城》规则下PC游戏中少有的几款以战斗为核心的游戏，此次该系列的核心特色将在网游版中得到的继承和发扬，并通过Foundry系统——一个强而有力的玩家自创工具集，来实现玩家对无冬世界的“创造”和“构想”。这或许是未来网游的一种全新副本方式。

■《笑傲江湖》江湖L.I.V.E系统全面曝光



《笑傲江湖》曝光“江湖L.I.V.E”系统并公布其LOGO

7月26日，完美世界在上海ChinaJoy上为载入全新引擎Angelica III的武侠网游《笑傲江湖》举行了名为“看见未来”的主题产品发布会。发布会上《笑傲江湖》负责人公布了运用新引擎后游戏的提升方向，同时曝光了笑傲的核心设计理念“江湖L.I.V.E”以及其所包含的玩法内容。据悉，“江湖L.I.V.E”，4个字母分别指向4个游戏设计方向，L为Liberty（自由），意味着官商匪侠，玩家可自由变换身份；I为Interactive（交互），交互开启命运之轮，玩家可改变江湖未来；V为Various（多变），多变的故事结局，庞大的任务线；E为Emotional（情感），NPC如真人，智能人机体系曝光。完美世界此举于为玩家打造一个真实的、有生命力的江湖世界。

完美活动

《赤壁》微博活动

吕布的武、关羽的忠、张飞的莽、刘备的义……都展现了英雄的不同情怀，豪情过后是峥嵘，我们的史诗，始于三千年前，却因现在而被延续。完美世界8月16日正式宣布《赤壁》大型全新资料片《赤壁英雄传》启动公测。你将成为英雄，你将展示英雄的每一面，是竞技、是成长、是爱情、是乐趣、是荣耀、是追求、是智慧还是兄弟，这一切尽在《赤壁英雄传》。

值完美世界旗下网游《赤壁》大型全新资料片《赤壁英雄传》启动公测之际，我们与完美世界联合举办了“《赤壁》英雄不止一面之你最爱的英雄活动”，只要讲出一个《三国志》《三国演义》或游戏中，你最爱的英雄以及他吸引你的故事，并随微博@给我们（E-mail与回函卡方式也可）就可能会得到我们送出的下列奖品：

一等奖1名：iPhone 4S手机

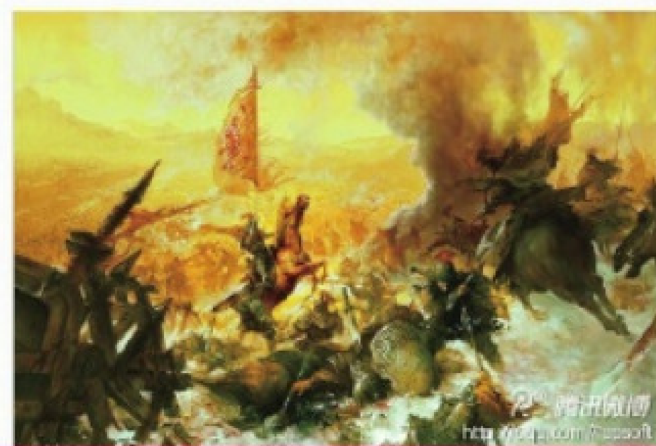
二等奖1名：技嘉GA-Z77X-UD5H-WB WIFI主板

三等奖2名：Razer 那伽梵蛇无极版鼠标

参与奖20名：完美世界一卡通（30元面值）

除此以外，我们还会从诸位@给我们（E-mail与回函卡方式也可）的故事中挑选出一部分刊登于11月刊《大众软件》杂志上，只要动动手指，写下他的故事，就会有各种奖品送出喔。

另外，我们的回函卡邮寄地址不变，活动信箱为：huodong@popsoft.com.cn。各位读者一定不要错过。



可以随时“@”给我们

降龙之剑 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

《降龙之剑》阵营玩法详解

■北京 彩票

从“为了部落”开始，国产3D网游就开始加入阵营系统，各种阵营对抗让玩家杀得不亦乐乎。但2D游戏怎么办呢？如今，完美世界旗下的《降龙之剑》在本月推出的全新年度资料片重磅推出人、神、魔三界阵营对抗。

成神、入魔、做人，选择的机会只有一次

年度资料片中，将会新增神族与魔族两大阵营，玩家可以选择任意加入其中之一，也可以选择不加入任何一个阵营，依然当“涅法雷姆”，成为左右阵营平衡的关键因素。当玩家等级大于等于100级，即可自由选择加入神族或者魔族阵营。在100级以前，所有玩家均归属人族阵营，100级以后若选择不加入神族或者魔族阵营，将继续保持人族阵营属性。

玩家满足加入阵营条件后，可在皇城神族接待使者，或魔族接待使者处对话后选择加入相应阵营。加入后，可通过接待使者直接传入神族或者魔族的主城。

PS：不晓得和使者对话选择加入的话，会不会立刻就得到个成神入魔的奖励？好赖咱也是新增力量对吧？

玩家加入神、魔任意一方阵营后，不能再次加入其它阵营，据称暂时没有开放转阵营服务，就算想重新回归人族阵营也不行。

PS：想要学天使堕落成魔？不好意思，不行。要知道，人生的抉择可是很重要的哦，世上没有后悔药卖的哦。

一个图标清晰表明阵营归属

玩家在选择加入神族或者魔族阵营后，将会在角色名字左边添加一个特殊的神、魔图标，至于人族则不显示。

神族或者魔族玩家在专属阵营地图（神、魔地图和争夺地图）中会显示特殊特效，以此来明显区分玩家所属阵营，人族则不显示特效。

在新的人物属性界面，将会添加阵营标签页，显示神族或者魔族玩家所特有的阵营声望和阵营信息（人族无法打开该标签页）。

神、魔、人阵营地图PK玩法介绍

1.神魔阵营为对立阵营，人族为中立阵营。

2.神魔对立阵营玩家在阵营地图可以自由PK，无PK惩罚；神魔阵营玩家在任意地图如果想要PK人族阵营玩家，则要走正常的PK流程。

同阵营玩家之间在任意地图PK，则要走正常的PK流程；神魔阵营玩家在阵营地图之外PK，也走正常的PK流程。

3.神魔对立阵营玩家进入阵营地图，无需切换PK模式即可自由PK 。神魔阵营玩家在阵营地图PK优先级只低于组队，高于其它任何一种PK模式。

两大新主城、六大争夺区域

在年度资料片中，神族和魔族将会拥有各自独立的主城，神族地图入口在天池，魔族地图在鬼域，玩家也能在自己阵营所属的主城完成专属任务。如果玩家一定要闯入对方主城完成“屠城”壮举，我只能淡定的表示：哥们，你很勇敢。

年度资料片中，将会新增六大阵营争夺区域，分别是：望佛山东、望佛山西、古战场、巫山、殷墟、龙域。

提高阵营声望兑换阵营奖励

1.添加新的神魔阵营声望，声望由声望等级和声望值两部分构成，阵营玩家通过声望等级和声望值，可以获得专属阵营给予的不同级别奖励。

2.声望通过阵营相关活动、副本、任务获得。

3.新增阵营称号（据说高级的称号会是特效称号），称号属性与阵营相关。

PS：努力做掉一切对立阵营玩家，就是获取奖励的不二法门。



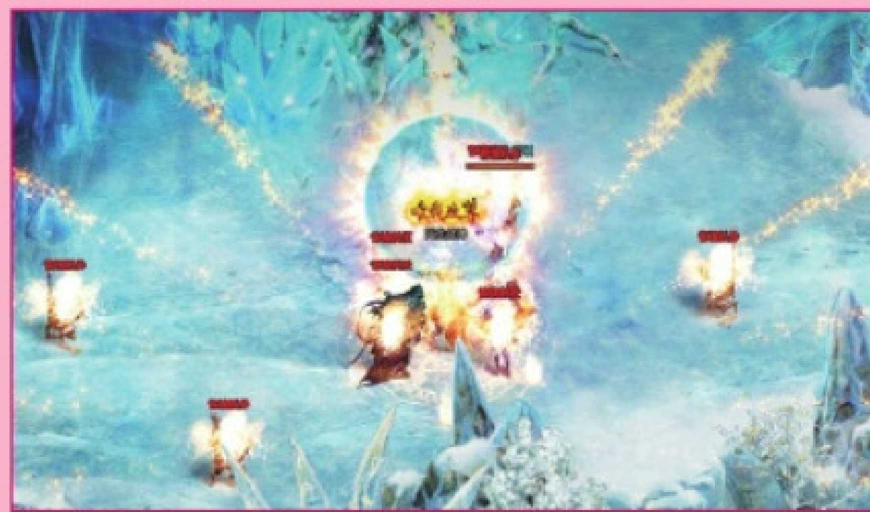
1V1



SXP很好用



决斗



没有足够实力不要进入PK地图



炫技

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》装备强悍细谈

■北京 南宫雅岚

刚刚结束的2012《诛仙》跨服PK大赛，展示了一场充满了力量与团队配合的华丽对战。那么怎样才能获得这些强悍的装备，让你也能成为强悍的战士？下面我们一一道来。

神武镇元塔——元婴装备

神武镇元塔，永不重复的副本，又称为“无尽之塔”。其中有65万种随机怪物场景的组合，玩家将不用再刷重复副本，彻底考验个人战斗实力。神武镇元塔开放等级30级以上的玩家每日进入挑战，并有1800秒极速闯关的时间限制，可说是终极修炼之地！并且，玩家还可以把遇到的怪物收集成册，闯关竞速成绩也将列入排行榜，将可以充分感受成为副本之王的荣耀。每天挑战单人禁药副本神武镇元塔，获取丰厚的元婴装备、元婴淬炼秘宝等奖励。

元婴修行

激发自身最大潜能只要等级达到60级，历经三重考验，你就能开启元婴修行，爆发无限能量！在炼制元婴的最后关头，会有心魔不断来打扰，只要用“真武图鉴”就能令其退散。元婴将在不断淬炼中逐渐变强，让你自主决定适合自己的属性。

元婴淬炼

通过开光、归劫、婴变、神合，可不断强化元婴并带来经验值。元婴满经验值即可升级，最高20级。元婴10级以后，还能领悟独特技能，为你带来更强大的属性加成。

开光、归劫增加属性数量——上清玉壁进行开光鉴定，可增加元婴的属性数量。想进一步增加属性数量，可不断使用归元灵玉进行归劫，找到自己的心仪的属性条目。归劫过程中，机会出现两种相同的属性，比如双睡抗、双命中等极品属性加成。

婴变强力提升属性值——婴变是增强属性值极为重要的方式，婴变多次，能够让角色属性突破装备的界限。每次婴变，灵气值都会增加1点。使用三皇道体婴变，会产生返灵气值。1点返灵气值可以婴变1次，让你享受更多婴变机会。另外，归劫、或神合1个有灵气值的元婴，也会有返灵气值产生。

神合迅猛增长经验——神合类似于企业间的兼并，选择资质最好的元婴作为主元婴，与辅元婴进行神合，将产生更强大的元婴。对有星文的元婴，一定要摘下星文再进行神合。神合时辅元婴所有经验值都能转移到主元婴上，还有返灵气值产生。

修习独特星文技能——10级以上的元婴，自身会随机出现2-5个不同的插槽。使用不同星文镶嵌在元婴的星位中，就能创造星语技能。星语技能所需要的星文，一定要和元婴的星位数量符合，才能发挥强大作用。通过星衍能随机改变插槽数量。将星语摘下来后，用使用六道法轮进行星衍，就能随机刷出不同数量的插槽。

熟能生巧 道胎助力元婴

元婴淬炼会给修真者自身带来道胎，两者相互影响。开光和归劫次数越多，就能让你的道胎修为上升。道胎修为越高，说明元婴淬炼越熟练。并且，当你的道胎修为越高时，你进行开光或归劫出的属性种类和数量就越多。道胎修为最高时，元婴可增强最多8个属性。

天空之城——坤装、神级首饰

当相应剧情任务的数量满足条件时，天空之城就会降临所在服务器。地面与天空两大场景中，你不仅能亲身参与激烈的人神大战，还能参与空中大战夺星魂的精彩战役。


神武镇元塔，盛产元婴装备


元婴潜能修行，助你突破修真极限


爽玩空战，天空之城夺“星魂”


天空之城冒险，就有机会获得强力坤装备


上神Boss每周携奇珍异宝现身天界

开启“星魂”，你可以获得元神徽记、6种道意等珍贵奖励之一。持道意和对应的造化戒指（项链），可以在天空之城王由处，洗练成为神级首饰。7月24日更新维护后，天空之城增加飞天传送服务，让你更快捷的完成任务，打造心仪的神级首饰。

集齐一套神级首饰，使用魂天空之城任务获得的魂石，可以释放神级首饰套装的技能。另外，天空之城还会掉落飞升装备坤装。

挑战天界Boss——140+装备

穿越蟠龙峰的层层封印，走出凡间，踏入天界。全区跨服地图“梵天净土”云集各服顶级高手，这里一向被誉为乱斗圣地，在这个全区跨服地图中PK不红名、不爆装备。来自不同区域的众多高手玩家可以在此随时畅享跨服PK的乐趣。在梵天净土这个特殊的修真地图中，它具有专属的修真法则，诸如传送方式、人际关系、交易方式、天界宝库等都与凡间略有不同。并且，在跨服地图梵天净土中，PK将不会受到诸如红名或者爆装备之类的惩罚，绝对是名副其实的PK圣地。

天界的上神Boss，每周会在指定时间和线路现身天界地图“梵天净土”。击退上神Boss，140+装备、135级乾武器、140装备兑换模具、甚至10级金精铁玉这样价值连城的珍宝，你都有机会收入囊中。

鸿蒙试炼——玺绶、圣级灌注符

鸿蒙试炼，鸿蒙之地，神秘难测，禁封着无数凶猛异兽。这里本是天界中考验封神之人是否合格的场所。鸿蒙试炼只有短短的30分钟，而在这30分钟内，将会有各类妖魔异兽发起攻击，每击退一轮妖兽的攻击，挑战者即可领取相应的奖励。而每通过5关挑战，玩家将会遭遇1次超级Boss的攻击。鸿蒙之地不仅具有扰乱攻击的火球，Boss还具有与普通妖魔不同的特殊技能，击退这些Boss也需要特殊的攻击之法。

每完成1关挑战，玩家即可通过场中出现的NPC领取太极金丹、造化珠、千华宝钱、元神珠等奖励。闯过的关卡越多，获得的奖励也将加倍，击退Boss获得的奖励也将加倍。顺利闯过30关和35关时，就有机会获取海量元神珠、135级震装备、13种圣级灌注符等修真珍宝。挑战35关成功的人，可以获得带有强大属性加成的尊号“鸿蒙至尊”，并有机会获得超强装备“鸿蒙玺绶”。

30分钟挑战35关的妖兽，狂收海量金丹、鸿蒙玺绶、英雄尊号、圣级灌注符等修真至宝！每顺利闯过1关，你就能领取相应奖励，并且在该副本中死亡不会掉落经验。

装备强悍——PK作战更给力

装备灌注，是提升人物装备武器属性的一种重要方式。通过灌注符，你可以根据需要提升攻击、防御以及各种抗性等属性。普通灌注符通过打怪即可获得，而极品灌注符、神品灌注符、加强灌注符以及至圣灌注符的获取方式各不相同。

天界上神Boss携13种至圣灌注符、140+顶级装备等修真至宝，每周二、四、六晚上8点现身天界地图梵天净土。打败天界上神Boss，你不仅有机会获得圣级灌注符等稀世珍宝，还能100%获得幻灵石或召唤兽。

飞升120级玩家，每日都有1次机会组队参加鸿蒙试炼。鸿蒙试炼闯过30关和35关之时，就有机会获取135级震装备、13种至圣灌注符等珍宝。

神武镇元塔每层第一次通过，即可领取特殊灌注符“天星密卷”，开启“天星密卷”，可获得目前唯一可提升罡气、护符部位的6种灌注符。

加强灌注符可为修真者增加气血、真气、防御等属性。通过在战场得到的仙基值和天晶珠，到河阳 多宝天君处即可换取加强灌注符。

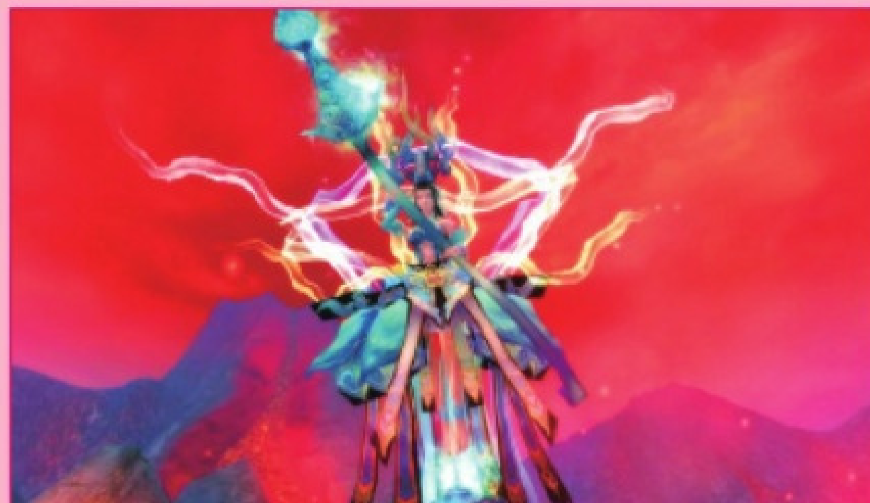
使用乾坤通宝，可在青云巡天右都御处换取极品灌注符、神品灌注符。乾坤通宝可以在天行者处寻得，或者参与妖兽总动员、修真总动员获取。

结语

智者无敌，勇者无畏，强力装备助你感受自由畅快的PK乐趣！更多装备强化的秘笈，就要靠你在《诛仙2》中慢慢探秘了。



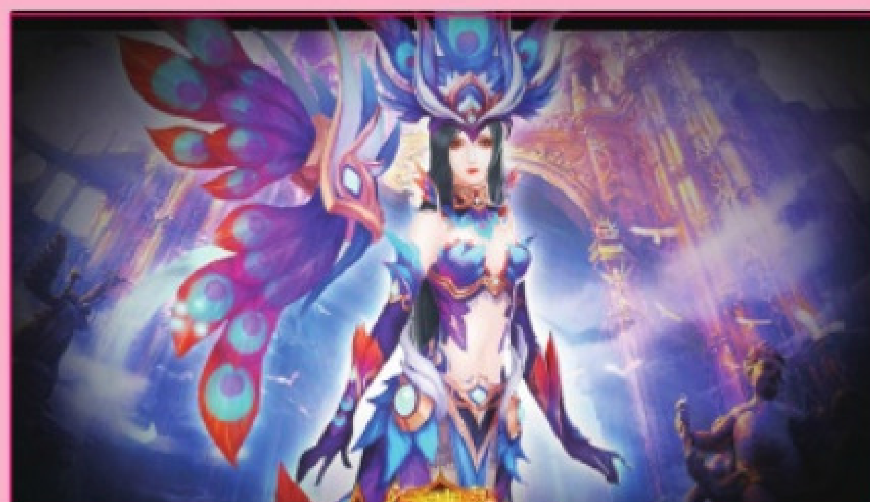
挑战鸿蒙试炼，收获玺绶、圣级灌注符等秘宝



每晚冥界Boss来袭，掉落震套装



冥界Boss兽神，将为你带来奇异珍宝



诗舞者英雄新套装



邪恶双子泰坦

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》新手实用指南

■北京 水青

《诛仙2》世界中拥有众多有趣而独特的修真玩法，让你爽玩游戏同时快速升级。初入诛仙的新手玩家更是不用发愁，实用升级指南手把手教你更快速上手。选择最适合你的玩法，马上来体验修真的极致乐趣吧!

最轻松的升级妙招

新人玩家初出茅庐，如何才能快速升级？取得等级的优势呢？最快的方法当属入驻新服，击杀“千年鱼妖”，可以让玩家快速升到10级，10级以上的玩家可以连升2级。还有金叶子与酷宠“雪琪的守护”送给玩家，除了大量的财富外，进驻新服还有新手礼包，另外创建人物时还得到一个150级的“百宝箱”，因此新人可以很容易上追上前面的玩家。而且入驻新服，所有未飞升且未满90级的玩家，在天人合一状态下将不会消耗法宝精力值，不慎死亡后也不会失去任何经验，同时所有新手玩家在等级到达15级、45级、75级、105级时，系统将自动为角色开启第5行、第6行、第7行以及第8行背包。

圈子系统——角色等级达到10级，按下键盘的N键，你会发现游戏已经自动为你圈到了一帮朋友。在圈子里每天点击一下按钮，即可领取大量经验。领取圈子专属任务，还会获得额外经验。当圈子里有玩家毕业，你也能得到大量经验。

寻宝秘境——点击界面以放大镜显示的图标，你就能在整个神州浩土中探秘寻宝。在河阳、流波、神域三大风水圣地，能100%挖出50～70个太极金丹。探秘寻宝的远行囊和风水盘在线即可免费获得，还有机会找到10级铁玉碎片、千华龙筋等珍宝。

经验奖励——完成每日一卦任务，参与19:00开启的新科试炼，可获得大量经验。19:30～20:30，每在线10分钟，就能免费获得经验和使用的珍宝道具。

主线剧情——按下Q键体验互动式剧情，一边读小说就能一边狂升到135级。还能获得珍贵的宝石、装备等修真好礼。

最欢乐的每日副本

只要你等级不低于30级，就能到副本中爽玩！超多经验、各种奇珍异宝、稀有装备利器，等你收入囊中！梦境河阳、家族副本、焚香谷副本，低等级需求，高经验产出！更有海量极品修真至宝免费获取，赶快来体验吧。

梦境河阳——3～6人组队，就能进入充满欢乐的梦境河阳副本。水球大乱斗、怪叔叔大作战、捕鱼达人、海底特工队，全部完成用不了30分钟。每进入一次，至少可得300金丹，收集感谢信奖励还能兑换永久专属坐骑、永久鬼厉版诛小仙、属性尊号等拉风珍宝。

梦境河阳不仅汇集了动作对抗、竞速追逐、隐藏潜入、射击狩猎四大超爽游戏模式，触发隐藏的任务并完成，你还能获得意外惊喜！完成任务收集到的感谢信，可在河阳城 诛仙古卷处换取永久特级坐骑炎狱咆哮、鬼厉版诛小仙、太极金丹等修真至宝。只要你等级不低于30级，召唤三五个伙伴，每天都能从河阳诛仙古卷处进入梦境河阳，感受趣味升级的乐趣。

焚香谷副本——等级达到60级的玩家，召集10～25个同伴，在河阳八荒来使侯俊处，就可以进入焚香谷副本。焚香谷副本分为多个精彩章节，在每一章节中都有不同的关卡。在前四个关卡中，每闯过一个关卡，你就会得到太极金丹、造化珠、元神修为珠的奖励。随着关卡的递进，你得到的奖励也会越多，并且，击败兽神元神后，你也能凭“十方诀”获得众多丰厚奖励。

进入焚香谷副本，你不仅可以与诛仙故事中的传奇人物万剑一相遇，还可以亲身体验八荒玄火阵的威力，还可以收获丰厚的奖励。焚香谷副本中的怪物会掉落“经验元丹”，可在焚香谷副本内各个领奖NPC和上官云处兑换太极金丹。1个”经验元丹“兑换1个“太极金丹”，每次最少兑换5个。“经验元丹”在离开


美好时光，尽在《诛仙2·时光之书》


杀鱼妖极速升级 陆雪琪陪你修真


在圈子中交友还能白拿大量经验


爽玩梦境河阳，趣味升级


特极坐骑炎狱咆哮等你珍藏

焚香谷副本或掉线后会自动消失，请及时兑换。

草庙村副本——宁静的草庙村风云诡谲，所有的传说都将从这里开始，天下也将因此而不同。这前世的劫难非人力所能扭转，但你盘桓的心结或许能在此化解。你回到梦开始的地方，重拾曾经的感动，一场惊天的浩劫，一段凄苦的秘辛，一番疯狂的执念，一个永远的传说，一切须在此开始，也终须在此了结。

草庙村副本是新手阶段必进的副本之一，只有30级～74级才能进入。每日3次，就能收到上百金丹。

庙会游艺每日狂送金丹

30级以上仙友每日可以自动获得3张庙会门票，通过在线奖励系统可以自由领取。诛仙庙会云集了小虎回家、点石成金、踩高跷、仙家坐骑、松鼠大作战、石头剪刀布、夺回元宝等趣味多多的活动。

松鼠大作战——保护者消耗一定数量门票，引怪抗怪，保护伪装者不受到妖兽攻击。完成任务可获得海量造化珠、搞笑尊号、特殊变身以及首创分身宠物的奖励；伪装者不消耗门票即可参加，变身小松鼠灵活躲避妖兽攻击，还可开启游戏场地内的神秘宝箱收获奇珍，完成任务即可获得高额金丹奖励。

踩高跷——组队踩高跷，进行一场刺激的变身计时赛！完成比赛还会获得“踩高跷代币”，用它就可兑换五种不同的趣味尊号。

小虎回家——热闹的嘉年华，让小虎兄弟走散了，护送走失的虎弟回家，就能兑换炫酷尊号“小虎队”，帅气的小虎队，青春的回忆。

走失的灵兽——通过15线庙会主场地传送门即可到达“走失的灵兽”任务场地。帮助青云弟子林远之将走失的灵兽驱逐到正确的NPC处，即可领取相应的奖励。

任务高回报 经验装备奖励多

《诛仙2》贴心为你推荐任务，按照经验、金钱、造化、装备、特殊物品称号等分类，让你可以找到自己想要的奖励。完成支线任务，可免费获得+5强力装备。每日完成天行者、天书奇谭、刑天等金丹任务。另外，游戏中你还可以自由选择战场、师徒、情侣、家族、帮会、神武镇元塔等活动任务，结交更多朋友。想体验激烈精彩的对抗竞技，就到普通战场、三界战场等地一战身手。要享受悠闲时光，则可以参与钓鱼大赛、逐波圣灵等娱乐活动。

解放双手 一键自动打怪

诛仙法宝配有天人合一功能，点击即可帮你打怪、搜刮掉落的物品，帮你解放双手，更轻松修真。对天人合一进行细化设置，配置好合适的技能组合，还能更效率。完成“雏鹰展翅侠客行-出入江湖”任务，你将获得第一个法宝“八卦石”。

全民福利 免费领取珍宝

《诛仙2》福利多多，各种不同的免费奖励等你收入囊中：点击小地图雷达的会员图标，你就能获得双倍经验、增益BUFF、兑换装备的代币以及各种实用小道具；通过在线奖励，可自由领取庙会门票、寻宝道具；每日送出的天运宝诏，能在河阳 小凳子处兑换各种许愿箱，让你收获更多惊喜珍宝；在周一仙和神域大长老处，还可以领取每重职业的装备。

穿梭时光冒险寻宝

30级～150级玩家每日还可以通过在线奖励、神武镇元塔或养成诛小仙活动，免费获得远行囊和风水盘。点击游戏屏幕右方的放大镜图标，用远行囊选择探索地点，用风水盘刷新宝藏等级，你就能在9大风水宝地展开冒险大作战。太极金丹、千华宝钱、10级金精铁玉碎片等各种奇珍异宝，等你收入囊中。

结语

如此趣味丰富的升级方式，如此轻松自在的角色成长，尽在《诛仙2》，凭借新手宝典的帮助，你将享受游戏带来的轻松娱乐，收获大量经验与装备！马上加入，你还可以探秘异次元时空的更多奥妙，精彩不容错过。



体验庙会活动还能获得典藏坐骑

任务名	任务开启	等级	人数	目标地点
情缘占卜	河阳 月老	10级	男女双人组队	河阳城地图
十面埋伏	天音寺 天华使者	15级	6人组队	天音寺地图
戾气危机	青云山 陆雪琪	15级	单人	青云山地图
破凶光	河阳 传功使者	30级	单人	各个地图
门派试炼	1线河阳 各门派使者	30级	单人、组队	昆仑仙境

高回报任务一览



寻觅知心爱侣 尽享幸福修真之旅



河阳小凳子为你兑换各种许愿箱



奇异景象在梦境河阳处处可见

本月头条

《神武》“爱上这个夏天”微电影放送

近日，多益网络旗下的回合制网游《神武》推出了“爱上这个夏天”系列微电影，剧中各种搞笑桥段、漫画乱入，用另类方式演绎了玩家间的故事。另外，暑期四大精彩活动仍持续开放中，尽管现在已经开学了，但是在游戏中的疯狂并不曾停止。



《神武》微电影火热上映

《神武》“爱上这个夏天”微电影讲述的是男主角“天然呆”为了讨好《神武》死忠女主角而引发的各个故事。贯穿整个系列微电影的活动，分别是深海捕鱼、官兵捉贼、驭骑竞速以及暑期文化节。活动的操作都比较简单，上手容易，考验更多的是大家的意识、团队配合。尤其是活动驭骑竞速，这个活动是30级就可以体验《神武》拉风的坐骑系统，受到很多玩家的欢迎。

头条看点：《神武》这部“爱上这个夏天”微电影，无论是人物设定还是故事内容，都与《神武》的活动息息相关，如果是神武玩家一定会感到特别熟悉，另外值得一提各种搞笑人物层出不穷，比如奇亮无比的卖鱼佬、比如酷似房祖名的龙套哥等等。目前，《神武》这个系列的微电影已更新到第五集，在网络上吸引了不少粉丝。

■《梦想世界》第四届全国争霸赛圆满落幕

《梦想世界》第四届全国争霸赛圆满落幕。133个现金奖，包括1v1的11大流派和3v3冠军都已名花有主。本届赛事举办时间适逢暑期，着实让一众学生朋友痛快爽了一把。参赛就能拿奖，全民同乐，独特的回合制PK赛事魅力在这个暑假悄然绽放。

纵观赛事各阶段，本届赛事规模有增无减。开赛第一天比赛服务器就排起长龙，现场气氛相当火爆，各路好手齐聚一堂，来玩PK的，来冲大奖的，来凑热闹的，几乎成为暑期最热烈的网游盛事。

■《命运之轮》开启不删档测试



《命运之轮》使用全新无锁定战斗模式

即时制魔幻网游《命运之轮》正式开启不删档测试。游戏背景取材于北欧神话，以四大种族、九大特色职业、一段失落已久的战斗传说构架出一个魔幻酷炫的世界。

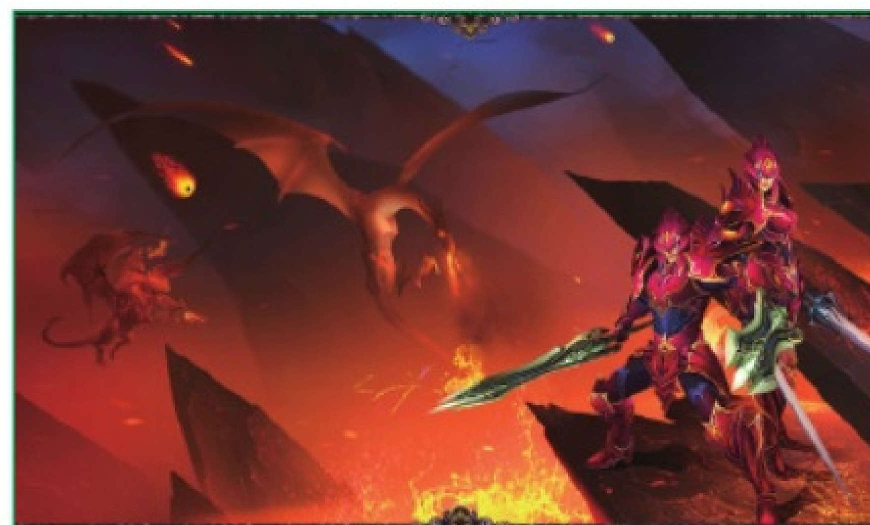
据悉，《命运之轮》告别传统网游木桩式的枯燥打法，移动走位与技能释放同时进行，动作和音效结合紧凑，无停顿、无延迟，无论是在奔跑前进还是掩护撤退，技能都在瞬发释放。此次不删档测试战斗体系全面升级，将翱翔天空这一全新要素引入魔幻世界中，全力打造飞行系统，战斗不再局限于地面。你不仅可以尽情享受自由飞行的快感，还能够畅快淋漓的体验多层次立体战斗。庞大的技能体系包含九大职业技能、45种必杀、百种可自由搭配灵翼技。

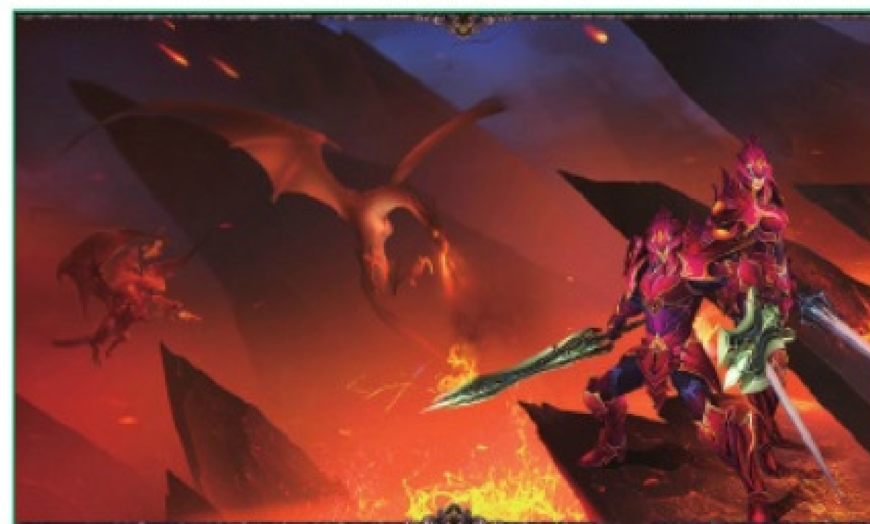
多益活动

有奖找茬

《命运之轮》是多益网络开发的即时制MMORPG免费网络游戏，以恢弘的北欧神话世界为背景，玩家将在命运女神指引下，成为拯救世界的新英雄。四大王国9种职业各具特色，优秀的职业平衡，绚丽的招式技能，畅快体验国战、公会战、竞技场等激烈的PvP对抗，处处体现你的PK技巧和战斗策略。副本系统从海底到世界树的穿梭探险，穿越中世界欧洲的奇幻剧情，丰富创新的多样玩法，营造乐趣无限的探索和挑战。

参与方式：请找出下面AB两图5处不同的地方，并扫描该页，或将5处不同的地方写于回函卡、E-mail中邮寄回本刊编辑部。





活动截止日期：2012年9月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年11月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络毛绒公仔一个。

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》召唤兽实用攻略

■厦门 扬帆起航

随着时间的推移，《梦想世界》的召唤兽的种类也日趋增多。在技能千化万变的今天，战斗也变得越来越持久，但苦恼的是：召唤兽却一直只能使用5只。在这样的情况下，如何选择适合自己的召唤兽？

不死型（鬼魂技能）

必备指数：5星 群战指数：5星 单挑指数：5星

每位玩家在一场战斗中只能召唤5只召唤兽，即使拥有小精灵，也只能多召唤一只召唤兽。因此，无论是群战还是单挑，鬼魂召唤兽都能充分发挥“耗”这个特点。另外，建议给鬼魂召唤兽打一个“终极驱鬼”技能，防止对方也使用鬼魂召唤兽，这样能让对方走投无路。有条件的玩家，还可以学习心法操魂者，使自己的鬼魂系召唤兽在复活时能恢复全部气血。

恐怖型（恐怖技能）

必备指数：5星 群战指数：5星 单挑指数：3星

此类召唤兽，个人认为比较适合群战时使用，配合群攻或群法以及终极冲击、终极偷袭时效果更佳。此类召唤兽也可充当首发召唤兽，战斗一打响，直接给对方使用群法，给对方召唤兽来个恐怖或眩晕，这回合无法出手。有些玩家也将此类召唤兽打成血速型召唤兽，速度保持780左右，其余点数全部加给体制，为的是让对方的召唤兽撞晕或恐怖，并不在乎给其造成多大的伤害。目前，恐怖型召唤兽已成为天选之战的主打召唤兽，一队5位玩家同时放出恐怖群攻的召唤兽，其效果相当恐怖，基本每回合都可以让对方1～3只召唤兽恐怖或者眩晕。

吸血型（吸血技能）

必备指数：5星 群战指数：4星 单挑指数：5星

此类召唤兽通过攻击敌人并吸取对方的血而生存，打得越多则吸得越多！所以，吸血型召唤兽攻击都要比较高，吸血，不断吸血，不掉血吸什么血呢！所以，不要太重视此类召唤兽的速度了，慢速也很好，既可守尸，也可吸血补充。

笑里藏刀型（媚笑技能）

必备指数：5星 群战指数：5星 单挑指数：5星

此类召唤兽杀人于无形，拥有这样一只召唤兽，无疑是在战场中多了一位阴阳战友，单挑时尤为适合战士和法师。此类召唤兽需要极高的魅力属性，魅力高了，防御自然不会低。所以，紧急时刻充当盾牌，为主人挡下物理攻击也是可以的。不过，唯一缺点是封系技能消耗魔法很多，如果玩家本身没有恢复魔法的技能，那么还是给召唤兽来个智慧技能吧，让它每回合为自己恢复魔法，毕竟自己动手丰衣足食嘛。另外，还需要提醒的是，这类召唤兽对速度的要求也很高，咱既然要封住人家，就一定要在人家出手前先出手哦。

血牛型（全体力）

必备指数：4星 群战指数：5星 单挑指数：3星

拥有一只全体力的召唤兽，有时候还能逆转一场战斗。这句话绝对不夸张，举个最简单的例子：如果对方实力过强，一只全体力的召唤兽，就能发挥拉人作用。群战时，对方开始清除召唤兽，一只全体、神迹、破魔、刺甲、幸运的召唤兽，可以拖住对方火力几回合呢！偶尔的刺甲反击，让对面的战士自取灭亡；偶尔的破魔或者幸运，让对面的法师无可奈何；单挑时，偶尔的神迹，被封中的宝宝自动解封，让术士们欲哭无泪！有条件或者有针对性的玩家，也可打入牺牲这个技能，当对方攻击你的全体力召唤兽之后，发现它并无攻击力准备放弃，使用牺牲，可以给对方来个出其不意的伤害，有意想不到的结果哟。

以上就是五大潮流宠物，不同类型的玩家总能挑到自己喜欢的那一款，其实，适合自己的就是最好的。作为寂寞时的同伴，作战时的队友，打不还手骂不还口，召唤兽什么的最衷心了，更多惊喜等你来《梦想世界》亲身体验哦。



鬼魂召唤兽经常让对手很无奈



恐怖召唤兽不再是惊悚而是流行



吸血召唤兽只要没死就有价值



媚笑召唤兽一般都要人手一只



血牛召唤兽是大爱

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

对比《神武》高速伤害流

■广东 卢西

《神武》中高速伤害流狮驼的加点方式存在已久，也是传自“梦幻”的一种恶习，全力狮驼、全力大唐、全魔龙宫之类，的确少了很多研究的乐趣，而《神武》不是“梦幻”，虽然多有雷同，但细微之处很值得大家推敲。

高速狮驼的探究

物理系比魔王、龙宫在属性上多了微弱的速度加成，而法系的600点魔力不加速度。这微弱的速度加成，成为了推高神武整体速度的基准和导火索。大唐、狮驼、力天宫、力五庄拼速，宝宝和物理门派拼速，辅助为了照顾物理门派被迫提速。只有“高处不胜寒”的封系和“破罐子破摔”的法系，不参与速度之争。结果就是这场拼速大战中法系门派大赚，大量的敏捷属性被换成了体耐，黑宝石被换成红玛瑙。

高速得到了什么？

静下心想一想，高速物理输出得到了什么优势？概括来说就是压制了速度没自己快的，但前提是对面也在追求速度。当你们都在追求速度的时候，速度快的一方将对速度慢的一方有各种压制，包括先发制人，守尸等等各种优势。一旦你是拼速失败的一方，那么你就陷入了各种劣势。

高速失去了什么？

任何一个门派活着才有价值。输出不能怕死，但是不怕死，绝对不能成为你无视生存属性的理由。

其次是对容错率的影响，速度越高，容错率越低。容错率就是：一场战斗中，一个队伍对意外或者失误的容忍程度。为什么多法队好刷分？很大原因是多法每回合极高的总伤害，以及法系较强的生存属性让多法队具有很高的容错率，10回合只要顺利出手3回合，就足以形成强大的压制，压迫对手进入恶性循环。

为什么说速度越高容错率越低？这个主要体现在被击杀或者被封之后的处理难度上。一旦高速狮驼被封，队伍里只有有限的几个单位可以解封，并且保证在该回合狮驼可以出手，比如血敏宝宝或者辅助；而对于高速封系，就是算上包里的宠物也就只有那么几个凤凰能给解封或者复活不被守尸。反观低速的魔王龙宫，队里几乎任何一个人物或者宝宝都可以轻松给他解封或者复活。狮驼作为一个极易被封的单位，这个问题尤其突出。每次被封，只能靠队里的封或者辅助来给自己解，而封和辅助本身又是队伍中十分关键的成员，一直照顾你会导致队伍整体的低效率，这也许是高速狮驼最大的一个问题。

解决方式是自带一只高生存专用血宝宝，技能搭配高隐身、高保命、高反震、高幸运等。此宠物速度比你自己快一点，剩下全血，在125级基本能保证5000左右血量。该宠物基本能保证人物发挥不受限制。具体使用方法是被封就用这个宠给自己灵心，因为速度只比你快，不可能有封系预判再封你，这一点明显优于高速凤凰。如果你没被封，那么这个宠物给自己或者队友吃药或者保护，自己喝酒，这样全程下来，基本一个回合都不会浪费。

低速高伤狮驼的探索

首先考虑准备两套装备，就是鞋子、腰带、项链部件另外准备一套，全身装备一点敏不要，腰带打红玛瑙，鞋子、项链上吸收。最后的属性是伤害没变，速度卡在了200～300之间，这样的属性调整，并没有影响到伤害，只是降低了速度。为什么要这么做呢？

首先是为了让队里任何一个单位都可以解封复活狮驼，增加队伍的容错率，这是根本原因。

其次，低速狮驼的定位与高速不同。高速的定位是压制宝宝，尽可能让宝宝在出手前飞掉。低速狮驼的定位是清理战场、守尸和铺垫点杀。对面宝宝已经出


苍茫的狮驼岭



狮驼岭技能狮搏


狮驼岭技能鹰击



狮驼岭技能连环击


狮驼岭技能象形

手完了，而且我方大部分宝宝也出手完了，在这个时候出手打扫残局。而且速度卡在对面辅助和法系之间，法系一旦倒地，守好尸，对手就别再想出手了。

再者，低俗狮驼不是队伍伤害的主角，这个战术打的是以魔王为核心。狮驼完成清理任务，魔王以三昧为主，试问，1300～1500的单烧，一个高速封你能抗几下，包括辅助能抗几下。基本上这个战术，在法系群秒铺垫的基础上，经常会突袭对面辅助。一个还有3000～4000血的辅助，往往就已经进入偷袭范围之内了。

概括一下，简单说就是这个打法狮驼并不主攻，同时因为队里随便一个宝宝都能复活或者解封自己，狮驼受到的限制大幅度降低。同时狮驼能很好地清扫战场和控对面法系，定位是辅助输出，而不是主输出。

血耐狮驼的探索

现在越来越多的人选择血耐狮驼，我们先分析理论数据，以下是情景假设：一个力敏狮驼，满宝石，2000伤害，1100防御不难达到。1力量是0.7伤害，我们要血耐，就大刀阔斧的血耐。我们直接拿300点力量属性换耐，此时伤害降低300×0.7=210，防御提升300×1.5=450。属性变成1800伤害，1550防御。

血耐最关键的技能是天魔解体，将自身防御的转化为伤害，经数次测试，基本是20%左右，在解体状态下，血耐狮驼就有了2100伤害，防御降低到1250。

同样力敏狮驼也解体的话，那2000伤1100防御解体后，200防御转攻击，变成2300伤害和800防御了。这个属性和上面的比，已经出现劣势。

再来看看5耐狮驼的情况，5耐狮驼比5力狮驼120级时少了600力量属性，也就是少420伤害。理论有1600伤害，但是防御多了900，就是2000防御。一个解体伤害变成2000；防御从2000降低到1600。这个属性也有可发挥的空间，只不过2000防御太多了，没什么意义。

有人开始怀疑，你又要变身，又要休息，还要被封，哪来时间解体？前面总结狮驼特点的时候说过，狮驼输出本来具有很严重的不连贯性，为什么不找个机会一个华丽解体来一轮爆发呢？当然了，上面都是的数据分析，现在越来越多的玩家用游戏中的事实证明血耐狮驼在生存能力上远远大于高速伤害狮驼，而伤害却通过装备和卦象等拉小差距。那么说下狮驼岭群P中会遇到的问题。一进战斗两边出现，最可以体现问题的无非就是神兽、珍兽、变异高级BB、染色武器等级职业，这些东西。什么加点什么装备什么特技什么药都是看不见的都只有开打后才看的见。战术也是开打后再慢慢的调整。狮驼岭是血耐好还是全力好完全看队伍配置问题。大家先别评论指挥过PK人都知道，当狮驼岭和大唐共同存在的时候，如果要点杀输出职业优先点杀大唐，至于为什么，大唐如果是扫很可能扫不出，如果不是扫威胁下降，狮驼岭第一回合基本无威胁。这边大唐因为被点怕了就有速度加点说，速度加点根本就不是为了单挑物理职业的，试想下大唐速度如果比对面输出快的话，先扫出来在倒地，第一二回合优势有多大。当狮驼岭和大唐在一起的时候，血耐狮驼岭是无用的，因为被打的概率太低。有大唐顶着，因为大唐比狮驼岭好死。那么狮驼岭难道PK就是废物了么，NO。有狮驼岭的队伍比大唐队伍好指挥，变数也更大。下面我推荐一套配置给你们研究下。

狮驼岭+狮驼岭+龙宫+天魔+天魔

这是一套以狮驼岭为主的战术，首先狮驼岭爆发力大于龙宫，输出首杀的选择，天魔速度比封快双封可以很好的控制对面的封系，主要输出为群加群，唯一的缺点就是少医生，不擅长消耗。这边很多人会有问题了，如果以群为主要输出方式的话，那基本上都是消耗为主的。的确，可是这个变数在于狮驼岭，狮驼岭可以鸟也可以连，在鸟后就可以基本找出对面队伍的缺点，比如医生速度太快，或者封系速度太快等等一些问题。适当的时候把封秒掉一两个，由于封系速度快于医生只要解决速度比龙宫慢的BB就可以轻松守住封系，形成多打少的局面。这套配置的弱点，就在于比对面封速度快的BB和比我们这边龙宫速度慢的BB，对面爆发力太强的问题。只要可以控制住这3个问题这个配置基本还是不错的。这套配置的关键在于双狮驼岭，要保证狮驼岭不死一切都好办。


狮驼岭御魂法术狂战八方


狮驼岭御魂法术血噬


狮驼岭御魂法术狮王怒吼


装着天金淬的口袋


装备好了，战斗时才会感到轻松愉快

本月头条

“大武侠 大江湖”产品亮相ChinaJoy



“大武侠 大江湖”核心产品——《天龙八部Online》

中国一年一度的游戏盛会，第十届ChinaJoy已于7月29日落下帷幕，畅游本年度主打产品线“大武侠大江湖”，核心产品《天龙八部Online》正式亮相本届ChinaJoy。5款主打产品中，除了已经正式运营的《天龙八部Online》与《鹿鼎记》外，年度新品《斗破苍穹》与《水浒Q传2》，还包括一款代号为“DT-GAME”的新作，在ChinaJoy现场大放异彩。

从立足金庸武侠文化、致力于打造原味江湖的3D后武侠网游《天龙八部Online》，到融合穿越题材、风格清新可爱的《鹿鼎记》；从超人气玄幻小说改编的《斗破苍穹》，到主打轻松休闲玩法的Q版回合制爆笑网游《水浒Q传2》……“大武侠大江湖”产品线的核心成员无论从形式还是风格上，都对中国传统文化题材进行了前所未有的创新和扩充，将武侠的含义扩展至更广泛的玄幻、仙侠、历史等题材，使其更贴合90后比重逐渐增加的当代玩家群体。此前，产品线中代号为“DH-GAME”的新游已被证实为《水浒Q传2》，而另一款新游“DT-GAME”却依然隐藏在迷雾之中。据悉，该未知新游的题材与风格都将与已有的4款产品大相径庭，有望在年内公布，并展开第一次技术测试。

头条看点：ChinaJoy期间，《天龙八部Online》主题日活动，周韦彤领衔的“十大门派掌门天团”以人体彩绘的形式发布各派的门派图腾成为一大看点，另外值得关注的还有叶梓萱为《水浒Q传2》做Cos时悬赏10万元人民币缉拿当年强吻男事件了。

■《水浒Q传2》暑期上线 开启全民骑战

搜狐畅游旗下的回合网游《水浒Q传2》于这个暑期正式推出了“全民骑战”新版本。在游戏中，玩家可骑乘坐骑进入战斗、对抗强敌。同时，坐骑拥有多种超级必杀技，让玩家的战斗实力和策略性大幅增强，带来更为拟真的战斗体验。

在游戏中，坐骑被赋予了拟人化的特征，可以成长、可以学技能、可以换装备。同时，与召唤兽一样，坐骑也有属性区别，经过养成可以提升坐骑的战斗力。玩家还可为坐骑穿上头饰、挂饰、尾饰等专属装备，打造全服独有的个性坐骑，更可大幅强化坐骑的整体实力和外观威慑力。



《水浒Q传2》暑期骑战上线

畅游活动

有奖拼图

《天龙八部Online》是搜狐畅游自主研发，面向全球玩家推出的3D后武侠网游，也是畅游“大武侠大江湖”产品线的领军之作。《天龙八部Online》选取金庸笔下最富代表性的十大门派，以曲折动人的剧情与富有传统韵味的特色玩法，重现了浩瀚的金庸江湖，并融合跨游戏并接、云服务器、智能生态调节三大技术打造“天外江湖”体系，创造多服势力自由交互的沙盘式空间，让玩家体验破尽天下武学，行走天外江湖的巅峰武圣世界。

参与方式：请将被打乱顺序的下图合理有序拼好，并将正确的序号从左至右，从上至下依次写在回函卡上或E-mail中。



活动截止日期：2012年9月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年11月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡1张。

2012年7月中旬刊有奖问答中奖名单

湖北 林建云

云南 杨军

上海 周明海

鹿鼎记 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://ldj.changyou.com/

《鹿鼎记》奇迹之火闪耀江湖

■四川 阿鱼

随着奥运会拉开了大幕，奥运圣火点燃了全民运动的激情。在火热的夏季里，《鹿鼎记》玩家们的游戏激情也在燃烧——《鹿鼎记》新版“星之奇迹”点燃了奇迹之火，带来新地图、新伙伴、新Boss等全新元素，闪耀整个江湖。

聚宝之地吐鲁番

吐鲁番坐落在天山东部，因为异常炎热，所以被人们被称之为“火洲”。虽是炎热之地，却挡不住《鹿鼎记》豪杰们的热情。自从吐鲁番地图开放后，大家蜂拥而至，唯恐自己落后于他人。因为，在这个孕育了丝绸之路的版图上，埋着巨大的宝藏，藏着丰富的资源。

吐鲁番的富饶吸引了中原豪杰，同时也引来了贪婪的恶魔们。他们霸占了这片富饶之地，妄图阻止“淘金者”们的步伐。面对这些嚣张跋扈的恶魔，我们必须齐心协力，才能将其击杀。击败魔头后，我们将获得大量碎金等丰富奖励。

丰厚的资源汇聚，丰富的游戏玩法，让吐鲁番成为了名符其实的聚宝之地。

十二星座华丽现身

星座尾，作为《鹿鼎记》独特的个性伙伴，给玩家们的江湖生活带来了许多乐趣。可爱的尾巴们不仅能够大幅提升主人的战力，还会施展各自的看家绝技，协助主人击败强大的对手。从最初的金牛座，到之后出现的天秤座、白羊座，再到如今现身于吐鲁番盆地的其他星座，十二星座终于在《鹿鼎记》“星之奇迹”版本里齐聚一堂。

在吐鲁番，藏匿着向往梦幻的双鱼座、追求完美的处女座、自由乐观的射手座……这些可爱靓丽又各具特色的星座尾，如精灵般吸收着日月精华与天地灵气，它们有的潜藏在危机四伏西域荒漠深处，有的异常贪心，只有拿出让它满意的宝物，才能让它心甘情愿加入你的队伍。一旦拥有了它们，你的冒险之途将会变得更加有趣。

全新伙伴闹江湖

在《鹿鼎记》世界里，有许多可爱的小伙伴陪伴着我们。譬如上文所提到的漂亮尾巴，又比如可爱的宠物、绚丽的坐骑、贴心的佣兵。

在《鹿鼎记》“星之奇迹”版本，闪亮登场的佣兵会变身超人拯救地球、化身小玄子和小桂子玩转皇宫，还会套上一身卡哇伊布料扮演萌气十足的“布偶娃娃”；而一同登场的珍兽“熊猫小潘”变身为武士与僵尸，陪伴我们一起江湖。

在新伙伴登场的同时，系统对伙伴们的成长也作出了颇为人性化的新改动。每个伙伴根据各自的属性和特点，将分为四大类型，每种类型都拥有自己擅长的技能，以及优势的成长属性。我们可以根据伙伴们的类型采取针对性培养，让自己的宝宝在PvE和PvP中都能发挥最佳表现。

天使翅膀游九天

在天空中翱翔的不一定是飞龙，也有可能是天使！而当你在《鹿鼎记》里看到无数飞翔在空中的天使时，请别大惊小怪，他们都和你一样，是一群热爱《鹿鼎记》的普通玩家。《鹿鼎记》“星之奇迹”新版推出了两对华丽的巨型翅膀：“天使之翼”与“炽天使之翼”。与以往的坐骑不同，“天使之翼”与“炽天使之翼”不仅飞行速度极快，而且无限制、无期限，是全江湖首批永久坐骑。另外，为了让玩家们更像天使，新版特别推出了神圣高贵的天使时装“守护天使”。穿上天使装，戴上天使翅膀，你就是神的使者，守护着广袤的世界。

综述

如今，奥运盛会已经落下了大幕，但《鹿鼎记》的奇迹之火还在燃烧。在奇迹之火的照耀下，让我们一起踏上丝绸之路，去寻找传说中的巨大财富吧。


《鹿鼎记》里也有奥运圣火


吐鲁番矿产极为丰富


拯救处女座尾巴


憨厚可爱的新伙伴


飞上天空，寻找天使

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》战鼓震云霄

■四川 小鱼水中游

刚刚过去的奥运会，是体育界的一大盛事；而这场名为“天龙全球争霸赛”的竞技活动就是武侠网游界的“奥运会”，代表着武侠游戏的最高境界。因为，武林高手皆在天龙江湖。

胜利者之喜悦

比赛获胜者，理应享受胜利的喜悦。你瞧那支刚刚凯旋而归的队伍，其中的星宿玩家笑得多开心，眼鼻嘴都挤在一块儿了。

你也许会鄙夷人家：“不就是赢了一场比赛吗？至于这么高兴吗？敢不敢谦虚一点、低调一点？”

对此，我想说：“面对胜利，其他门派可以谦虚，可以低调，但星宿弟子必须高调！尼玛，都低调那么多年了，偶尔高调一下有何不可？”

众所周知，一直以来，星宿弟子们都是以弱者的姿态出现在众人面前。用许多星宿弟子的话来说：“你们武当、明教也好意思喊加强门派？我们星宿都弱爆了，弱了那么多年了，却还是那么淡定。”星宿弟子就像是一条“咸鱼”，多年都翻不了身。（注：少数星宿大神除外）

随着第二届争霸赛的到来，团体作战的规定给了星宿弟子发光的机会。其实星宿弟子一直拥有不错的团战能力，只是苦于没人配合，无法最大限度地激活自身的战力。如今，在这个讲究团体配合的平台上，有了队友们默契的配合，星宿弟子终于可以淋漓尽致地发挥自己最强的实力。

就像那位“眼鼻嘴挤到一块儿”的星宿玩家，本身拥有着较强的实力，再加上队友们默契的配合，让他有了翻身的机会。预赛中，他每场比赛的杀敌数都是队伍里的NO.1，成为队伍里的第一DPS。

一直被忽视，好不容易有了闪光的机会，任谁都会兴奋之至。

胜利者之惆怅

同为胜利者，某队伍逍遥玩家的表现却大相径庭。队伍获胜后，他并没有与队友一同庆祝，而是默默地走到一个偏僻的角落，独自惆怅。这是个什么情况？

原来，这位逍遥玩家是在埋怨自己糟糕的表现。三场比赛，他竟然未击杀一个对手，全被队友们代劳了。作为一名以攻击见长的逍遥弟子，他感到很憋屈。

其实也不怪这位逍遥玩家，因为他的对手实在是太狡猾了。三场比赛中，绝大多数对手都选择了一身火抗石头，苦修了抗“溪山行旅”的经脉。作为逍遥弟子，火属性攻击是其杀敌利器，“溪山行旅”绝技更是重创敌人的超强绝技。当两大“法宝”被对手有针对性地压制后，逍遥弟子自然就“偃旗息鼓”了。

所幸的是，这位逍遥玩家的队友们都很给力。在他基本哑火的情况下，队友们超常发挥，确保了整个团队从预选赛中脱颖而出。或许是为了安慰逍遥大神，队友们在赛后的总结中表示：队伍能够晋级，逍遥大神居功至伟。他的强大，令对手们纷纷选择抗火抗溪山，却给了其他队友杀敌制胜的机会……

对于这样的结论，逍遥大神哭笑不得，他暗暗决定：接下来的比赛，自己要尽量摸清对手的意图，做出有针对性的备战，不再过于依赖单一技能或属性伤害。

失败者之怨念

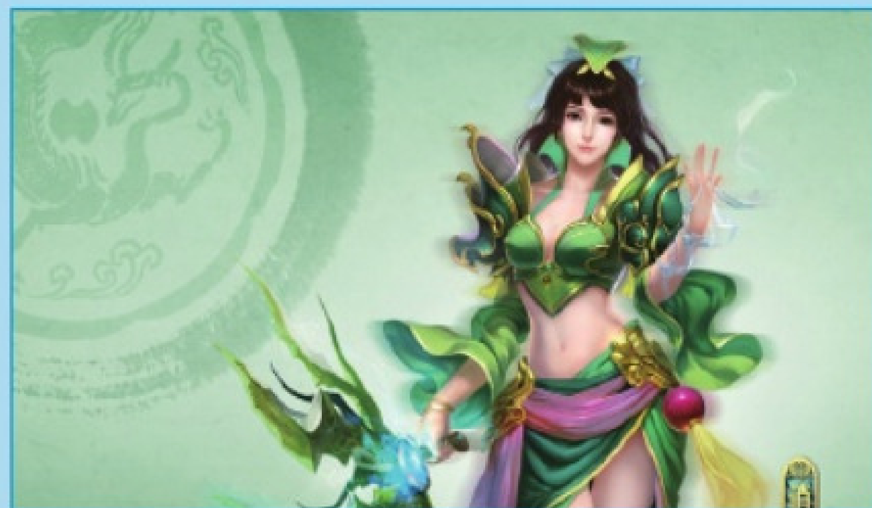
作为失败者，心里难受，有怨念是正常的。你看那位躲在角落里咒骂的慕容美女，她身上肯定有故事。

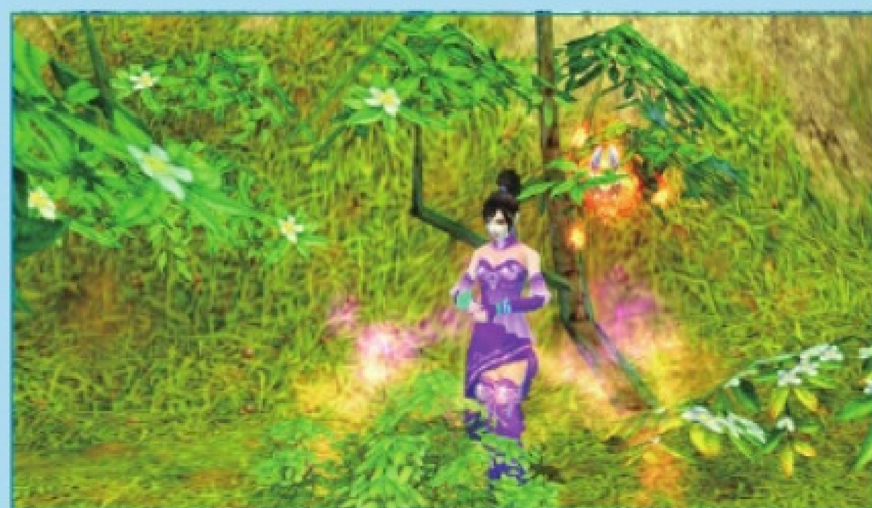
上前一问，才知道这位慕容玩家原来是被比赛规则给“坑”了！本届大赛，比拼的是团队协作性和队员的战斗力，万众瞩目的赛场是绝对不允许有“作弊”现象存在的。因此，共有22种特殊的技能和道具，在比赛过程中被严格禁止使


别小瞧这胖子，或许他是一位绝世高手！


星宿弟子终于扬眉吐气


吃个包子，吃饱了好打架。


逍遥弟子


战败后的闷闷不乐的美女

用。这其中包括小石子、捆仙绳、迷魂烟等燕子坞出产的特色暗器。

就是这个规则，打了慕容美女一个措手不及。在大赛开始前，慕容美女从燕子坞搜集了小石子、捆仙绳、迷魂烟、散功钉等诸多暗器，打算在比赛中奇袭对手。偏偏这位美女又不喜欢关注比赛规则，也不愿把这“奇袭”的手段告诉队友，结果当战斗开始后，扛着一大包暗器的她，被比赛规则“打”了个措手不及，瞬间悲剧了……

失败者之骄傲

并非所有失败者都会沮丧。比如，在总决赛中折戟的某支队伍里，就有一位骄傲的失败者。

这位身为武当弟子的“失败者”，从预选赛到大区赛，再到总决赛，未曾击杀一个对手。乍一看，他似乎比上文中的逍遥玩家还要坑爹。可奇怪的是，对于这个看似“跑龙套”的武当玩家，其所在队伍的队长却表示：武当玩家不可或缺，他是团队重要的一员。正是由于他无私的奉献，才确保队伍连战连捷，顺利杀到了总决赛阶段。

原来，这位武当玩家之所以未能杀敌，是因为每场比赛他都挺身而出，在吸引对手火力的同时，尽可能地施展“天外飞仙”与“七星聚首”绝技，麻痹敌人，为队友们杀敌提供便利。队友们顺利斩杀敌人，队伍也获得了胜利；而武当玩家却因为“出头鸟”的缘故，总是第一个阵亡，最先退出比赛，因此便没有了杀敌的机会。而队伍在总决赛中失败，也是因为武当玩家的网络慢了些许，结果被对方的武当弟子抢了先机，致使己方队伍处于劣势，最终惜败。

由此可见，尽管这位武当玩家是一位失败者，但他已经在争霸赛的舞台上证明了自己的实力与作用，的的确确拥有骄傲的本钱。

弱者之逆袭

在许多人眼中，争霸赛就是强者闪光的舞台。参与者必须拥有极品装备、高级宝石、高阶雕纹、强悍经脉与心法，才能从大赛中脱颖而出，成为万众瞩目的至强者。实力较弱者，只能充当高手们的陪练，悲催地扮演着“死跑龙套”。

不过世事无绝对，谁说装备好、宝石好、心法高的队伍就一定能获胜？某服务器的一支战队在预选赛中，就连番上演了以弱胜强的好戏，也因此被围观群众们戏称为“逆袭队”。

逆袭队无一人等级达到119，最高的才110级（有2人），最低的105级；宝石方面，有两名队员是全5级宝石，其他队员均为6级与5级宝石混搭；心法方面，队员们的心法与修炼都比较强大，位列服务器高手排行榜内。

乍一看，逆袭队已经很强大了，似乎不太符合弱队的特征。实际上，拥有这等实力的玩家，在天龙江湖众已经比较常见了。五年江湖路，当年的小虾米纷纷崛起，一流高手层出不穷。与逆袭队相比，他们的对手才是真正意义上的强者。该队队长宝石配置为7776，乃是该服宝石配置第一人，而且体力雕纹全满，心法修炼榜也排行第一；其余队员全6宝石配置，其中一名队员还拥有重楼神器，他们的心法修炼也位列服务器排行榜内。对比之下，孰强孰弱，一眼即可区分。

按照我们的惯性思维，逆袭队与这样的队伍过招，必定是拿着鸡蛋撞石头——蛋碎一地。可事实恰巧相反，在与这支强者队伍的较量中，逆袭队六战五胜，取得了压制性的胜利，彻底颠覆了“强者队伍必定赢”的传统局面。

问及取胜的诀窍，逆袭队队长表示：“团结与配合是取胜的根本。”

由此可见，团结与配合，同样是决定胜负的重要因素，在一定程度上能够弥补装备、宝石与心法修炼带来的差距。随着赛事的发展，团结与配合将会成为夺取胜利的关键。

综述

故事还在演绎，在这个秋意渐近的9月，天龙全球争霸赛总决赛激战正酣。你听，那战鼓声愈来愈响，激动人心的终极对决即将打响。我将有幸与大家一起，见证“天下第一”的诞生。



武当弟子



骑着神兽来参赛



告别师傅，踏上比赛之路



挑战Boss，磨练团队配合



华山论剑，一较高低

天龙八部Online **制作：**搜狐畅游 **运营：**搜狐畅游 **游戏类型：**大型多人在线角色扮演
游戏状态：正式运营 **官方网站：**http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》江湖真元珀

■四川 清风徐来

在天山缥缈峰下的村落之间，流传着这样一句话："人间圣地缥缈峰，罗刹恶魔在其中。"面对这个巨大的"聚宝盆"中的至宝真元珀，又有什么用处呢？下面我们一一道来。

仙山女魔

天山缥缈峰，常年被冰雪覆盖，风光秀丽，雪景怡人，犹如一处不食烟火的人间仙境。在这"金玉"的外表下，缥缈峰还藏着许多"金絮"：百年甘泉、千年人参、万年灵芝、珍禽异兽，还有那埋藏在大山深处的金银铜矿……好一个取之不尽用之不竭的人间圣地！

面对这个巨大的"聚宝盆"，山脚下的村民们却不敢有丝毫想法。在他们眼中，缥缈峰如同一个恐怖的雷池，令人不敢逾越半步。因为，缥缈峰上居住着一群恶魔，他们霸占了缥缈峰，严禁外人入内。无视禁令的村民，没有一个能活着回村。就连那些拿着刀枪剑戟，自称"武林高手"的外地人，也在缥缈峰丢掉了性命。曾有人在临死之际，一脸恐惧的地惊呼："李秋水，好可怕！"

"哦，原来有个恶魔的名字叫做李秋水。"村民们似懂非懂，但再也不敢涉足缥缈峰。

兵戈不止

不过，最近发生的事，令淳朴的村民们大惑不解。这些天来，前往缥缈峰的外地人络绎不绝，他们将自己武装到了牙齿，然后踌躇满志地闯入禁地。村民们以为这些人势必有去无回，没想到他们却一脸雀跃地归来，手里小心翼翼地捧着一个叫做"真元珀"的玩意儿，如获至宝。

前往缥缈峰的人越来越多，村民们心中的疑惑也越来越大。这些人怎么没有被女魔头李秋水杀掉？他们为何无视人参、灵芝、金矿等宝物，却带回一个毫不起眼的真元珀？

村民们想不通，身为缥缈峰灵鹫宫尊主的李秋水也想不通。前来缥缈峰踢馆的武林人士日益增多，而且不乏武功卓绝的高手。他们在海扁了哈大霸、桑土公、乌老大、卓不凡等人后，径直来到李秋水面前，强行索要真元珀。真元珀是李秋水费尽心思，从锻造大师张士心处夺取的至宝，怎能轻易予人？于是，在遭受一顿猛揍之后，哭得梨花带雨的李秋水被迫交出了真元珀。

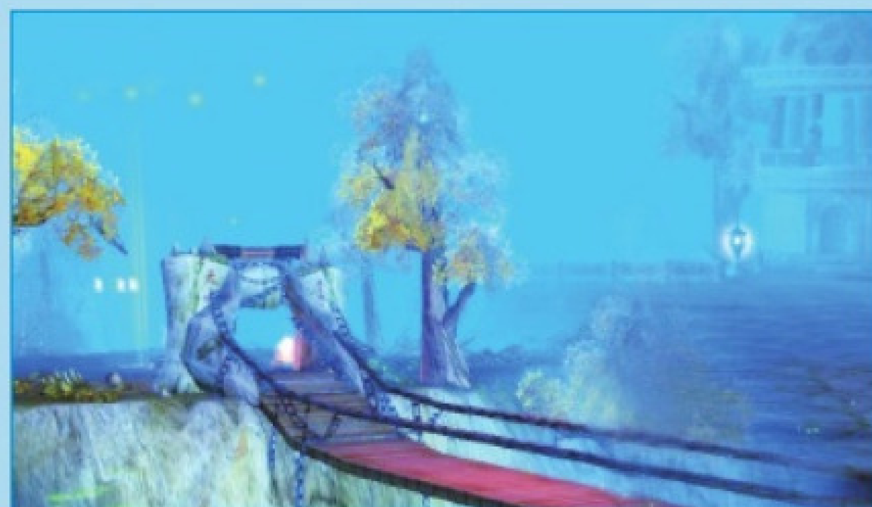
闯入缥缈峰的高手越来越多，李秋水挨揍的次数也越来越多。每次挨揍，她手中的真元珀便会消失几个。终于，李秋水按捺不住了，她泪眼婆娑，仰天哭诉："天啊，我到底造了什么孽，在这如花似玉的年龄被人欺侮？"

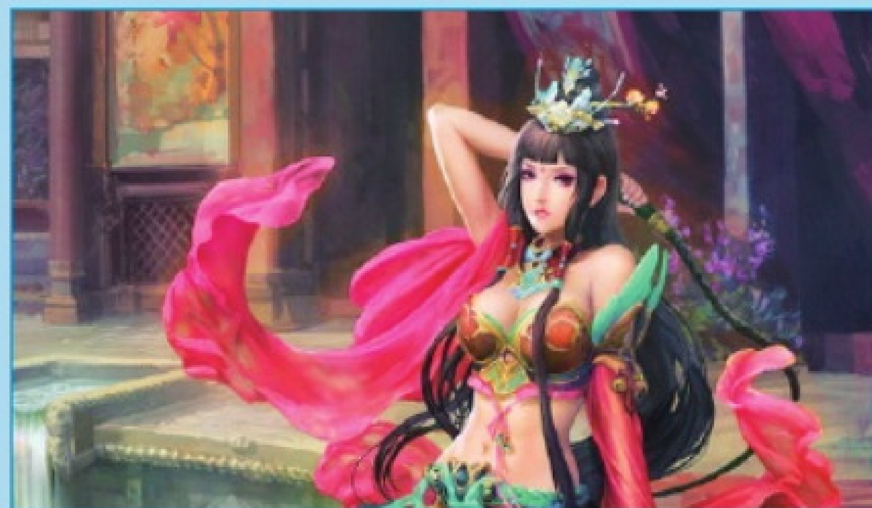
弱者妙计

万里之外的苏州城内，"幕后黑手"张士心正乐呵呵地指导人们凝练真元珀。从源源不断送来的真元珀中，张士心仿佛看到了李秋水屈膝跪地的悲惨境遇，心里暗爽："哼，贼婆娘，谁让你抢我的真元珀？我武功低微，收拾不了你，却有天下人来收拾你！哈哈哈！"

事件发展到这里，来龙去脉已经很清楚了：灵鹫宫霸主李秋水抢夺了锻造大师张士心的真元珀，张士心便把"真元珀在李秋水手中"的消息散布到江湖上，并揭晓了真元珀的神奇功用——增强装备属性能力。同时，张士心表示：自己愿意帮人凝练真元珀，指引大家激活装备的隐藏属性。

消息传出，天下皆惊！装备能力增强，就等于自己实力增强，此等好事岂能错过？于是乎，无数人涌向缥缈峰，气势汹汹地向李秋水索要真元珀，不给就揍人。那李秋水虽然武艺高超，但"好汉架不住人多"，何况李秋水还是个女子。就这样，在武林中人拳脚之下，李秋水乖乖地交出了真元珀。张士心顺利复仇。


风景怡人缥缈峰


传说中的"女魔"李秋水


"欺负"李秋水


苏州张士心


获得真元珀

真元凝练

或许你会觉得不可思议：区区一个真元珀，怎能调动天下高手与李秋水为敌？这一切源于张士心所说的“真元凝练之术”。

所谓真元凝练，其实是唤醒装备隐藏属性、使装备品质彻底脱胎换骨，属性能力得到质的飞跃。每一枚真元，都需要侠士们亲手凝炼。只要侠士的修为不低于80级，就可在苏州（350，229）张士心处，领取真元系列任务，获得炼制真元的操作资格，同时熟悉相关操作，开启装备的真元盘眼，踏上追逐真元奥秘的道路。

当大家在“初战缥缈峰”与“挑战缥缈峰”两大副本中，从Boss李秋水身上取得原始材料“真元珀”后，可以将其分解，得到真元精粹，用以凝炼真元。

凝元有五个境界，依次为“一气纯元境”“两仪向心境”“三花聚顶境”“几极归真境”及“五气朝元境”，对应的真元品质为白、绿、蓝、紫、橙。最普通的真元为白色，随着品质的提升，真元将分别呈现出绿、蓝、紫三种颜色，而质量最好的真元品质为橙色。

手工装备的颜色，表示的是装备“附加属性”的数量多少，而真元的颜色，代表的意义却复杂得多。我们知道，真元将以百分比的形式对装备的某条属性进行提升，而真元的颜色，首先决定的就是每个真元初始“百分比”的大小。而且，在对真元进行培养的过程中，品质越好的真元，最终能提升的“百分比”数值也就越大。

开始凝元后，我们首先接触的是“一气纯元境”境界。此时，我们大都只能获得低级的白色真元；当然，也有较小的几率获得较高品质的真元。我们每次凝元，都将100%得到一枚真元，同时有几率触发下一级凝元境界。凝元境界越高，越有可能得到高品质的真元。当我们在“五气朝元境”状态下凝元时，不仅能大幅提高获得蓝色与紫色高阶真元的几率，还有较大的机会获得终极品质的橙色真元。

真元镶嵌

凝练出真元后，接下来该做什么呢？当然是把真元镶嵌到准备上，以激活装备的隐藏属性。

打开真元盘界面，我们会看见各个部位的装备尚未激活的盘眼。只需要消耗一定数量的真元精粹，我们就能激活启封任意一个装备盘眼。

接下来，将凝练好的真元镶嵌到某个装备所对应的盘眼中，即可强化该装备相应的附加属性。

目前，真元可与项链、护腕、护符、戒指4类装备搭配，我们可以根据自己的门派特性，选择性地使用真元，来增强自己某方面的属性。

真元强化

必须告诉大家：虽然每次凝元100%会得到一枚真元，但却未必适合你用，因为随机凝结出的真元也有着属性之分。内攻真元对外攻门派毫无用处，毒攻真元也不适用于武当这样的冰玄属性门派。

大家别着急，即便是不适合自己的真元，也有可用之处。我们可以对这些真元进行淬解，分解为真元系统的另一大原材料——元晶。当我们将真元镶嵌到盘眼后，就可以使用真元淬解过程中得到的元晶，对真元进行等级提升操作。品阶越高的真元，升级所消耗的元晶越多，但升级后获得的能力提升也越大。橙色品质的真元在9级阶段，将拥有170%的加成效果。

另外，对于已经镶嵌、已被强化的真元，当你找到品质更好的真元将其替代后，也可以对被替换真元进行淬解，获得宝贵的元晶。而且已被强化过的真元在进行淬解时，原本强化过程中所消耗的元晶也将被一并返还，分毫不少。

综述

怪不得武林中人如此疯狂，这小小的真元珀，的确蕴含着令人疯狂的恐怖力量。庞大的天龙江湖，一场巨变正在上演……



凝练真元



准备开启装备盘眼



镶嵌真元



凝练出不合适的真元，可以将其淬解为元晶



真元镶嵌后，可以用元晶进行强化

本月头条

《九阴真经》伦敦倡议武术入奥



《九阴真经》为武术申奥，在伦敦Wood Wharf广场上演精彩的武术表演，蜗牛CEO石海也加入行列

虽然伦敦奥运会已经落下帷幕，但是在奥运期间，游戏蜗牛携《九阴真经》在赛场外的伦敦Wood Wharf广场，发起了“中华武术入奥”全球倡议活动正式举行发布会。据悉，从今年8月4日开始，《九阴真经》发起的支持“中华武术入奥”调研拉票活动即在伦敦街头开启。久负盛名的唐人街、特拉法特广场、莱斯特广场和交通博物馆广场都留下了关于“武术”的影像和呐喊声。通过《九阴真经》游戏展播和全球形象大使李连杰广告宣传片，现场工作人员将中国武术的魅力成功分享到伦敦街头，同时诚挚的邀请每一位受访者为支持中国武术入奥投上一票。活动中，伦敦街头的很多受访人对中国武术都充满了好奇心，对此次活动更是积极参与，他们表达了很想在奥运会赛场上目睹“Chinese Kongfu”风采的想法。

石海在接受海外媒体采访时表示：“想在这个世界舞台为中华民族博大精深、源远流长的文化做一次宣传，为中华民族所尊崇的重义轻利、重亲情讲友爱、互助互利的伦理精神呐喊。当全世界更多的人了解并喜爱中华武术时，武术成为奥运正式项目也就为期不远。”

头条看点：输出奥运项目就是输出价值观，中国武术作为一项蕴含中国传统历史文化的搏击技法，无论是从传播性还是竞技性上来看，都是值得推向全世界的。更何况体育竞技文化从来就没有停住其传播的脚步，此刻，随着中国在世界体育竞技中的崛起，“武术”无疑是最具代表性的项目。

■《九阴真经》8月8日正式公测，第二章剧情开放



公测版本较内测有很大程度提升

8月8日中午13点58分，蜗牛旗下的武侠网游《九阴真经》全球华语公测正式开启。游戏蜗牛表示，公测意味着更完善的版本，公测意味着更多的玩法，公测对于运营商而言意味着更多的责任。在经历了6月6日开放性内测武林盛世的惊喜后，《九阴真经》将带领玩家迈入新的江湖时代。四条江湖主线剧情第二章将全部开放，玩家可以在体验剧情任务的同时获得丰厚的任务奖励。另外在《九阴真经》公测期间，官方将根据所在服务器玩家的平均内功数值，有节奏地开启全新的经脉系统，玩家通过游戏各种行为获得真气，再将真气不断的灌入经脉以此修炼经脉，经脉成长后角色的基本实力会相应成长。而江湖禁地新增的“修罗模式”难度，通关后可以获得极为丰厚的奖励，但通关难度也会大大增加。不过绝世秘籍的出现让修罗模式备受期待，四大禁地（暮色之村、青云堡、孔雀山庄、龙门客栈）将会随机掉落新增的16套禁地武学秘籍，让人闻风丧胆的残阳剑法、青云掌法，以及名动江湖的紫霞神功、无忘神功等，都将正式与玩家见面。除此以外，全新TVT战场、世界Boss新玩法等都会陆续投放。

盛大活动

有奖问答

《九阴真经》是蜗牛公司的一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品，在展现设计思维上突破创新，另辟蹊径；在美术表现力上，延续着蜗牛一贯唯美、岫岩的画风，并在技术力量逐步提升下，展现一种真实的中国武侠世界，表现出中国武侠的核心元素：内外兼修的神奇武功、秀美壮观的古代山河、有情有义的江湖外传、正邪英雄的武林争霸。

请回答出下面3个问题：

1.《九阴真经》游戏中共有几个门派？

A.7个

B.8个

C.9个

D.10个

2.《九阴真经》可以学多少套武功？

A10套

B.20套

C.30套

D.无限制

3.《九阴真经》的奇遇系统有条件么？

A.有

B.没有

C.运气好

D.有触发条件

活动参与方式：请将以上3题的正确答案序号写于回函卡上或E-mail中即可。

活动截止日期：2012年9月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年11月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《九阴真经》30元点卡或1个月江湖名俊特权。

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》三阶内功获取指南

■北京 浮云

八大门派的第三套内功已于公测前开放，公测后会搭配九阴志江湖事件来开放3内，那么通过师门令牌换取密令后应该如何完成任务呢？下面我们就一起来看看。

少林密令攻略一览

密令1：净德师兄让你交给玄怀大师百炼逍遥药丹（六阶以上药师炼药可得）4份和百炼四物药散（七阶以上药师炼药可得）4份。

密令2：喇嘛给你一段寻人任务，根据指引完成任务便可回报玄怀大师了。

密令3：智深师兄让你交给玄怀大师苍术药丸（三阶以上药师炼药可得）和断命禁药（五阶以上毒师研毒可得）。

密令4：听闻火头僧的故事，然后汇报给玄怀大师。

密令5：玄济师叔让你帮忙收集杂物10份，然后提交给玄怀大师完成任务。

密令6：清相师弟让你帮忙在寺中巡逻，完成任务后向玄怀大师汇报。

密令7：清济师弟让你去极乐谷完成刺探任务，完成后向玄怀大师汇报。

密令8：与清慧师弟进行切磋，随后去武当找玄华打探邢君可之事，一番打斗之后玄华让你找村姑辛小蕙。在小蕙口中得知附近小溪边有一处瀑布很怪异，进入后找到一个奇怪的小药瓶。拿到药瓶与武当掌门对话，随后返回少林寺。

密令9：了尘长老命令玩家下山寻找失踪的弟子。玩家在山下一座村庄的破房子中找到受伤的清禹，在山崖树枝上解救清超后返回少林。

密令10：祖明禅师托玩家下山带孤儿小桃子玩。玩家帮小桃子买的糖葫芦后跟随小桃子闲逛，在小桃子回家之后返回少林祖明处完成任务。

密令11：祖明禅师指示你前去嵩山剑派踢馆，完成后与玄怀大师对话。

密令12：祖仁禅师让你去武当进行刺探，完成任务后向玄怀大师汇报。

密令13：祖镜禅师让你完成一次镖车押运，完成任务后向玄怀大师汇报。

密令14：该密令将从下面2个任务中随即选择1个。

随机任务1：祖澄禅师怀疑祖明禅师贪恋红尘，但与祖明长老交谈却发现另有隐情，于是前往方丈处。方丈告知玩家真相，于是我们返回祖明处赔礼道歉。

随机任务2：了尘长老让玩家下山解决民间疾苦。玩家听到山脚村庄内茶馆老板拖欠工钱，于是进行一番交涉，解决问题后返回了尘处完成任务。

密令15：该密令将从下面3个任务中随即选择1个。

随机任务1：玩家在清智师兄那里听说少林最近有比武。询问了尘长老后前往比武地点，获胜后在少林山门右侧与了尘上人回合处理江湖纷争。殊不知在洛阳白马寺附近遭遇埋伏。有幸被邢君可救下，并逃命至青云堡。在青云堡内与邢君可分析交谈后返回少林找长老汇报并完成任务。

随机任务2：玩家与祖澄禅师对话，完成祖澄的考验之后跟随祖澄前往至洛阳白马寺。事情突生变化，洛阳小乌村传出信鸽遭遇灭门血案，商量之下祖澄一人进入白马寺调查了尘上人失踪一事，玩家与数名师兄赶往小乌村。分开后不久玩家心生疑惑返回白马寺跟踪祖澄结果发现祖澄真实面目。在小乌村内玩家有发现祖澄遮遮掩掩。真相终于在青云堡中拨云见日。祖澄竟然贪恋方丈之位叛变少林，玩家将其打伤后返回少林回禀此事。

随机任务3：少林方丈让玩家将背叛少林的祖澄带回寺内，根据方丈的线报前往洛阳一处隐秘地点进入地下室将祖澄活捉回少林完成任务。

武当密令攻略一览

密令1：击杀5个冒牌道士后，回禀杜垦完成任务。

密令2：击杀5个来路不明的江湖人士，回禀邓可歆完成任务。

密令3：九鹤道长让你成功完成一次镖车押运，回禀九鹤道长完成任务。


《九阴真经》的光影效果在目前网游中算得上出色


峨眉的门派时装是所有门派时装中最漂亮的


峨眉派巍峨雄壮，丝毫不逊色于少林、武当


丐帮出身草莽，但也都是真性情之人


锦衣卫的刀法威猛得很

密令4：帮助天玑子前去极乐谷刺探，回门派情报员刺探任务就可以完成。

密令5：在归一道友的指示下去虎啸山庄完成一次踢馆。

密令6：向九尘让你去极乐谷刺探，回门派情报员刺探任务就可以完成。

密令7：帮助清风道长在门派进行巡逻，完成后向清风道长汇报。

密令8：从李莉手中取得《毒经》与绿脉魔药（五阶以上毒师研毒可得）交给九鹤道长。

密令9：打开装有武当被盗秘籍的箱子，钥匙需要玩家从潘煜身上获取。

密令10：收集曲米春五坛（此物乃厨师烹饪所得）。

密令11：皮谨文让你帮忙采集草药（武当后院）。

密令12：在朋友的帮助下，清洗玄武石像。

密令13：收集复方华佗药丸（三阶以上药师炼药可得）与菊花酒（此物乃厨师烹饪可得）4份。

密令14：击杀佛敌后，脱离战斗可以点击受伤的邢君可继续任务。

密令15：该密令将从下面3个任务中随即选择1个。

随机任务1：获得凌萧子给的密信与信物后，先完成信物上交代的事情，才可以回武当给长门送信。

随机任务2：在水潭中捉鱼，要有耐心。

随机任务3：和燕百苦对话后，跑向前门看动画，然后找到崖下的管家。拾取管家身上的信，找到在白马寺中的师姐张黎黎。师姐希望你可以调查真相。 邢君可临走时留在小二处的东西被你得到。叫上好友一起来到青云堡处，找到秦明希望她可以帮助你调查真相。进入青云堡了解到事情的真相，回来告诉师姐。在青云堡中获得的，天雷连珠图纸在地狱青云堡的吴真身上也可以得到，要集齐两份才可以完成任务。

峨眉密令攻略一览

密令1：绝尘师太要求消灭野兽，可能是五步蛇，也可能是水蜥。

密令2：与成都浣花剑派交手，打败5个浣花剑派护卫。

密令3：去梅村养蚕女处拿回刘小曼的香囊。

密令4：去唐门找到内应白筝打探情况。

密令5：陈娅告诉玩家刘小曼最近行为古怪，跟随她发现她在为别人疗伤。

密令6：帮助陈霸完成"蛊王"去成都杀山鸡的要求。

密令7：梅村的郭玉请求收集硝、碳、硫磺这几种材料做火药来烧毁毒尸。

密令8：受伤师姐申静毒发身亡，通知大师姐华贞絮后碰到一个神秘黑衣人继续往前碰到邢君可和蒙面女子，看完二人交谈后，回到峨眉山向掌门报告。

密令9：去成都衙门找仵作，给他看峨眉山下毒尸的验尸报告。仵作看过后说成都城外也出现了类似的案例。依次在无名尸 、烤肉 、脚印、奇怪的液体这些物品上找到一些线索，仵作表示可能是蛊毒做鬼，得知后回禀大师姐华贞絮。

密令10：在洛阳寻找刘小曼，她要求消灭城西地痞、秦王府杀手。

密令11：去梅村附近击败几个愚钝随从，保护梅村百姓。

密令12：击败徐家庄附近的慕名刀客。

密令13：峨眉因为山下毒尸一事风声鹤唳，门派巡逻后，即可完成任务。

密令14：该密令将从下面2个任务中随即选择1个。

随机任务1：带着清香雨露羹去看望刘小曼，来到成都遇到成都衙门知府大人不见了，在成都城外找到被一群蛊师围困的知府大人的队伍，击退敌人后，看到敌人趁乱带走了刘小曼。向前走从河边的一块大石头后隐藏的入口进入一个洞穴，看到一个名为秦冬籁的人似乎在拿刘小曼试蛊，出手救下刘小曼。

随机任务2：大师姐华贞絮给出的试炼任务，要求击败峨眉山上的五仙教高手、嗜毒老妖、七星连环锁，完成后听大师姐讲解峨眉三内飞弦羽经。

密令15：该密令将从下面3个任务中随即选择1个。

随机任务1：峨眉山下梅村出现了许多奇怪的尸体，赶过去查看，小师妹刘小曼向附近一年轻男子要得一瓶化骨水，果然处理尸体有些奇效。回峨眉山后，



君子堂剑法大招虽然华丽，但是伤害确实弱了一些



空中缠斗



每个招式，都有独特的功效，让人欲罢不能



颇具江南小巷味道的市集让人欲罢不能



少林的怒气技能佛法无边搭配3内，着实让人头疼

得知有二个师姐失踪，赶往后山山洞查看，一名师姐已经身死，凶手竟然是梅村那名年轻男子邢君可，交手后邢君可被蒙面女子救走。此时发现了受伤的另一名师姐。回报掌门时得知受伤的师姐也因蛊毒毒发身亡，最后告诫刘小曼要小心。

随机任务2：在水净师太的院子里找到刘小曼，她正在为重伤的邢君可疗伤，她配制伤药缺少一味地龙，根据药锄提示挖到地龙，拿给水净师太配好药膏并交给刘小曼。来到峨眉一线天旁的山沟前，遭遇一个神秘黑衣人，击败之后看到几只野狼围着一个土堆。消灭野狼刨开土堆发现尸体，将尸体交给掌门务。

随机任务3：掌门得知刘小曼在山脚下遭遇不测，找师姐苏玉竹一同山下，在山下看到小曼尸首，邢君可就在旁边，他留下一句真凶在孔雀山庄之后便逃之夭夭。回报掌门后叫上众位师姐共同前往孔雀山庄追查凶手。在孔雀山庄门口，遇到峨眉师姐张陈，一番交谈得知来晚一步，孔雀山庄里已然发生了很多事，邢君可说出他所谓的凶手的名字叫“冷千绝”，进入孔雀山庄在麻蜂身上找到记录关押峨眉弟子地点的密信后，交给门口的峨眉师姐张陈即可完成任务。

丐帮密令攻略一览

密令1：夏来顺让你在燕京的官道上击杀山贼，带回丐帮货物。

密令2：夏来顺让你帮忙制作一些疗伤药。

密令3：夏来顺让你前去鸡鸣驿的恶虎山寨完成一次踢馆。

密令4：夏来顺让你前去锦衣卫刺探情报。

密令5：夏来顺让你收集一些江湖上的药品（药师的生活技能制作所得）。

密令6：白长老要求你在丐帮巡逻，识破前来刺探之人。

密令7：白长老要你完成一次镖车押运，然后和燕京的总镖头薛剑交谈。

密令8：前去万兽山庄完成一次踢馆，并和万兽山庄庄主交谈。

密令9：白长老让你前去看望莫卫，莫卫让你帮他前去探望多年未回丐帮的师兄洪宝，前往锦衣卫找到师兄洪宝，将洪宝的信带回给莫卫。

密令10：萧天放要你帮助云天义收集狗肉（猎户采集获得）和米酒。

密令11：鲁术方长老命你前去锦衣卫和极乐谷收集情报。

密令12：鲁术方长老命你前往拜访其他三派掌门，并询问各派对邢君可此人的态度。完成任务后将消息带回告诉鲁长老。

密令13：帮助山西难民周正波、王孟波、胡大头三人采金银花治病，并从丐帮施粥弟子处讨来一碗粥。

密令14：该密令将从下面2个任务中随即选择1个。

随机任务1：丐帮帮主被人行刺，鲁长老要你前去救治受伤的丐帮弟子。救治三位丐帮弟子之后，将他们在战斗中收集的敌人的暗器带给萧天放。

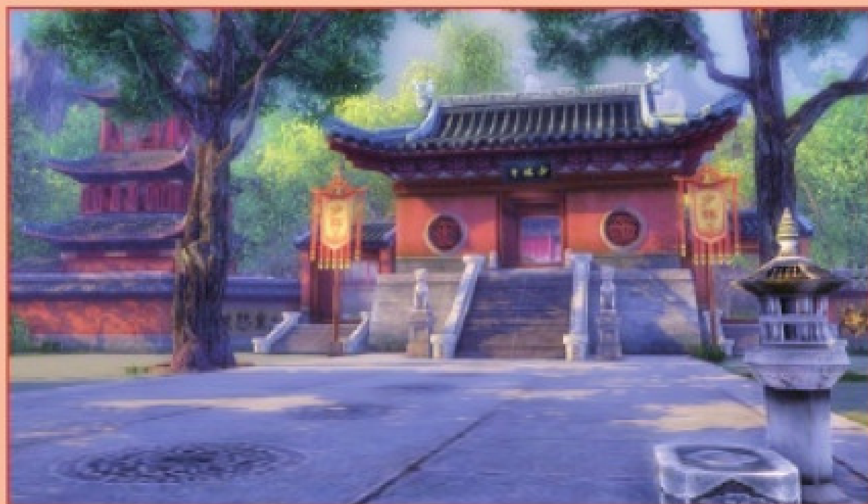
随机任务2：丐帮帮主被人行刺，鲁长老要你去收集一些疗伤之药（按照要求收集好药物，这些药品都是药师的生活技能制作所得）。

密令15：该密令将从下面3个任务中随即选择1个。

随机任务1：萧天放让你去调查线索，找到三个暗哨后回报萧天放，此时萧天放让你去暗哨中所说的庙中庙，在法华寺与一位难民老妪对话，她交给你一个地图，在法华寺里面使用会进入庙中庙，消灭雷啸峰，夺回打狗棒。

随机任务2：萧帮主欲前往唐门问个究竟。并商定在唐家堡山脚与你会合。在唐家堡山脚驿站附近发现了一位受伤的丐帮弟子朱迪，他告诉你是邢君可打伤的他，向前走到密林触发动画，此时萧帮主出现，想抓住邢君可，却被唐四公阻拦，尔后跟随帮主一路打上唐家堡，引得唐门姥姥出来赔罪，说会给丐帮一个交代。告别帮主我们回到山下照顾受伤的弟子朱迪，之后将此事回禀鲁长老。

随机任务3：鲁长老告诉你唐门来信告知追查到行刺丐帮的唐门叛徒唐芸和邢君可的下落。唐天行门主让你去孔雀山庄门口找到唐门弟子唐简。唐简告诉你，唐门弟子与唐芸邢君可二人一番激斗，唐芸已死，但邢君可受到孔雀山庄一位神秘人庇护，带着唐芸的尸体躲进了孔雀山庄。我们从孔雀山庄西门煜手中拿到唐芸行刺行动的一本计划书，之后再去告知唐天行门主，唐天行让你将一封唐门的道歉信交给萧帮主。回到丐帮，前往鲁长老处领取最后一份奖励。


少林派千年的传承，让其人才辈出


唐门后山风景秀丽


武当派山门威严耸立


一人一剑走江湖的感觉被营造的相当出色


游戏将江湖的气息做的十分到位，很有代入感

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环
（游戏）校区

我的金领人生 由此开始

记得我高中毕业的时候，身边所有的同学都在找学校，报志愿。不管考的分数如何，都要选择一个理想的大学。即使有不想上大学的，也会在父母的压迫下踏上大学的征程。

在很多家长和同学的眼里，走进大学，不仅能感受到大学的生活，而且在大学毕业后，还有可能找到一份自己理想的工作。而这样保守的思想，在很多人的心里又是那么的根深蒂固，只是现在看来，这个问题应该值得我们每个人深思。如今的大学生活是否都真的有含金量吗？

据清华大学中国经济社会数据中心近期发布的大学生收入报告，2011年大学应届毕业生的平均初始工资为2719元，具体来看，69%毕业生起薪不到2000元，最低为500元，最高达10万元，起薪为5000元以上的毕业生仅占3%。这样的一个数据证明了什么，证明了“学历”不是衡量工资高低的唯一标准，我们还要考虑工作行业、职位、还有所具有的技术和工作能力等因素。据中国新闻周刊报道，一项上万人参与的调查显示，34%的人后悔读大学，51%的人认为，在大学里没学到有用的东西。大学毕业出来后找不到自己合适的工作。人才结构与产业结构的矛盾，高等教育质量下降、就业拼爹等问题成为社会想象。

选择与放弃 生活因你而改变

刘航，和大多数年轻人一样，拥有大学生本科的文凭，但大学毕业后，却没有找到一个合适的工作，一直闲置在家。在一次偶然的机会中，让他知道到了汇众教育游戏学院，并对此产生了浓厚的兴趣。经过多番的查找，在了解知道了北三环汇众教育游戏学院后，他决定过来放手一搏，参加培训。开始他打算学习游戏美工专业，不过因为他的逻辑思维比较敏捷，不懂喜欢多问，后来经老师推荐，就选择了游戏程序专业。

一年多的学习后，顺利就业的他说出来这样的一句话：“如果我没有选择汇众教育，估计我现在还是一个啃老族呢。现在入职北京一家游戏公司，刚入职拿到了7000多的月薪，他用行动证明了自己的价值。汇众教育北三环游戏学院，第一次让我找到了学习的乐趣，我自己也不知觉的喜欢上学习，生活充实起来，也让我开始从新给自己定位，学好每一个模块的知识，做一个准职业人。”刘航现在从事的工作对他来说已经不是一份工作了，他喜欢自己的工作，要用心去做，要当事业去做。

有时候理想与现实只有一念之差，只要你愿意去相信，愿意给自己一个机会，那么你的理想就会实现。刘航说服了自己，说服了家人，他也用自己的行动证明了他的选择是正确的。而且他也已经是一个走在游戏行业中的准职业人了，而公司给他的优厚待遇也是他在开始学习的时候所不曾想到的。而像刘航这样的人才，也只是北三环游戏学院所有毕业学员中的一个缩影，学院从成立以来，8年的时间里为动漫游戏行业已经培养了很多的游戏人才，而现在的他们也都分部在全国各地的游戏名企里，用自己的力量，铺就着发展道路。

汇众教育 因材施教 事半功倍

在2004年6月，为了迎合中国游戏产业发展人才缺口大的社会状况，汇众教育游戏人才培训基地成立了。北三环汇众教育游戏学院不仅是行业内的先驱，同时也是备受瞩目的顶尖机构。其原因就在于多年来坚持不懈的探索和创新，一次又一次的课程改革、教育实践，从量变到质变，造就了今日的硕果累累。为了更好的提高学员的学习效率，北三环汇众教育特别为学员打造了高配置的游戏项目开发渲染室，里面备有高级的图形图像专用电脑设备，体验厅里采用的是影院级别的视听设备，可以把学员作品和商业案例以最全面的方式展现给每一位同学。同时还开设企业招聘会活动让学们更加深入的了解游戏行业以及现在的游戏行业里面的最新动态。

相信在未来的发展当中，汇众教育北三环游戏学院将以更好的姿态，更优秀的服务，更完美的教学服务于每一位学员，让他们成为游戏产业的精英人才。

想要成为互联网时代的“潮”人，就赶快加入北三环游戏学院吧！汇众北三环学校郑重承诺，入学签订《就业推荐协议》，学不会免费重学！你管学习我管就业！

汇众教育
本期推荐校区
北京朝阳
（动漫）校区

成长前景 折射勃勃"升"机

目前动漫产业市场需求旺盛，国家文化政策规定省级电视台、地市级电视台每天播放动画片时间分别不少于30分钟、10分钟，其中60%必须为国产动画。

前景广阔赋予高成长动能

优质国产动画电影和美国动画电影在中国的热映，以及新媒体渠道对于优秀动画片的追捧，反映了市场对于优质内容的认同，从而为优质动漫产品提供了旺盛的市场需求。另一方面则是因为新型渠道的日益繁荣给动漫行业带来了新空间。随着互联网、手机等新的媒体平台出现，为动漫企业提供了传播渠道。正因为如此，我国动漫产业近年来获得了快速的成长速度。"十五"期末我国动漫产业核心产品产值不足20亿元，到2009年达64．3亿元，2010年突破80亿元。

将中国动漫推向世界

梦工厂动画公司CEO杰弗瑞·卡森伯格日前到访中国。他表示，在中国电影产业大发展的背景下，将梦工厂的先进动画技术与中国经典故事、中国动画人才相结合，打造中国制造的动画电影精品，从而将中国动漫、中国文化推向全世界。卡森伯格的一番话引发中国动漫企业家的热议。定位为中国动漫深度整合营销专家的华漫兄弟（天津）互动娱乐有限公司，其总裁李儒奇认为，中国动漫当前最重要的不是能否"走出去"，而是要进行行业创新。目前原创动漫的整个产业链发展仍然处于市场摸索阶段，不同的商业模式并存，企业共同面临着如何把产品和创意推向市场的难题。

汇众教育北京动漫学院一时"孕育而生"

北京动漫学院是培养动漫人才的专业学校，依托总部高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐体系，为动漫爱好者将兴趣转化为职业提供良好的平台。北京动漫学院成立8年来，与全国500多家影视、动漫、游戏、广告公司签订人才战略合作协议，为企业输送了4000多名优秀学员，学员毕业后平均薪资在6000以上，在业界赢得了"最佳动漫培训机构"的赞誉。从2012年开始，鉴于北京动漫学院这几年的教学成绩，北京大学、北京航天航空大学动漫系相继跟我们建立起良好的合作关系，让学员技能、学历双丰收。

后进生为梦想起航，明天我也将成为天之骄子

当今社会的大学毕业生不像90年代大学生的含金量那么高，毕业即失业也很正常，关键是我们要用正确的心态去对待，不要自暴自弃，迷失了自己。现在用工企业也都很现实，招聘人才是希望我们直接给创造利润的，很少有企业愿意花时间给我们带薪培训，所以希望学弟学妹们毕业后给自己好好做个职业规划，从头再来，没有那么可怕，有技术有能力才，我们在企业才有话语权。

小王由于大学所学的专业非常冷僻，加上2010年就业形势恶化，真的应了那句话：一毕业即失业。在家活死人似的呆了一个暑假，也不好意思出门。后来老妈在没与他商量的情况下给他报了汇众教育的动漫速成班，小王刚开始还犹豫：我一学文科的，又对动漫一窍不通，能学好吗？转念一想，死马当活马医吧！没想到汇众针对这些没有基础的学员专门开设了基础班，老师手把手教学，让他在很短的时间里学到了最有用的知识。不仅如此，学员们还经常到一些知名企业实习。在一次实习过程中，由于良好扎实的技术知识，小王良好的完成了公司交给的任务。公司领导对其青睐有加，并主动与他签订就业合同，等一毕业便正式工作，免去实习期。现在，小王想对那些依然徘徊在职场之外的同龄人说："选择了北京动漫学院，就是选择了成功的人生。抛弃一切偏见，与人生打个赌，我包你准没错。"

招生计划：2012年定向就业班第二期，国内计划招生30人。

招生对象：应届和往届高中、中专同等及以上学历者，希望进入动漫、游戏、影视行业的动漫游戏爱好者。

报名时间：即日起至2012年9月15日

汇众教育
本期推荐校区
青岛（动漫游戏）校区

影视后期 人才缺口严重

17个岗位，28个职位面向全国招聘，总共才收到50份简历，什么职位如此难招？原来是青岛的四大园区、三大基地联合向全国招聘影视后期制作人才。

四大园区

青岛国际动漫游戏产业园、青岛凤凰岛影视动漫创意城、青岛数码创意园和青岛国际版权交易中心，这是目前青岛已经建成的四大动漫产业园区。

三大基地

投资50亿元的青岛华强文化科技产业基地，将由三个大型文化高科技主题公园、七个文化科技产业基地以及四个配套项目组成，将聚集动漫创意人才5000人以上，形成庞大的创意团队。

总投资超过35亿元的中国台湾宏广总部项目落户城阳，建成后年产值可达100亿人民币，还将吸引欧美、亚洲等200余家知名动漫公司入驻，成为亚洲最大的动漫影视作品制作和出口发行基地，并成为好莱坞动漫大片的创作基地之一。

投资18.7亿元的“中国央视动漫城”预计3年时间建成并投入使用。动漫城致力于建设成国内领先的动画、创意主题旗舰基地，也是央视动漫创作基地之一，今后，许多国产动画将在岛城完成制作。

影视后期人才稀少

据青岛的影视制作公司了解，青岛国际动漫产业园将在未来三到五年内，引进影视及其衍生产业企业500家，集聚影视人才3～5万人，实现影视及其相关产业年产值200亿元。

为了保证青岛四大园区、三大基地发展目标的实现，青岛影视制作公司了解到此次招聘各类数字电影制作的各类岗位，包括数字电影制作总监、数字电影调色配光师、后期特效合成设计师、影视后期三维特效设计师、影视后期编辑师、摄像助理、场记助理、录音助理、灯光助理、调色师、混录师、剪辑合成师等十几个岗位。

鉴于人才招聘难，这类岗位前期先招聘二三十人，接下来还将长期招聘，做人才储备。

近年来国内大批风险投资基金、私募股权基金在国家政策的鼓励下，开始大踏步进军文化创意产业，其中影视制作就是最受关注的一块。青岛影视制作公司了解到，今年国内募集与拟设立的文化产业基金数额已超过300亿元，2011年电影产业收入有望突破200亿元，同比增长41%，其中后期制作的占比将逐步提高。

青岛影视制作公司，以及相关的手机媒体、网络电视台、数字电影、高清影视制作等新兴行业迅速发展，人才队伍却不能跟上步伐。影视制作人才，特别是高端人才、以及能操作进口制作设备的人才的缺乏已成为不争的事实。未来3到5年内，相关人才的缺口在60万到80万人之多。

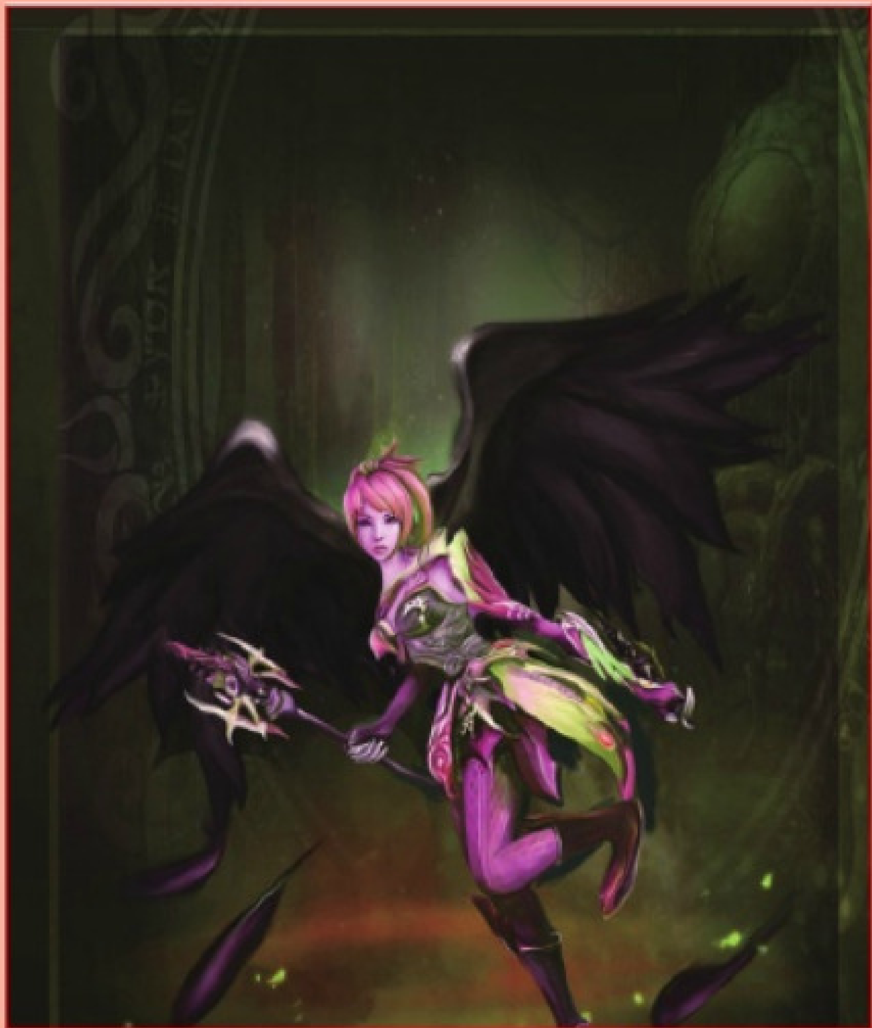
由于行业人才稀缺，青岛国际动漫游戏产业园也邀请全国实力最大的3G人才培养机构——汇众教育落户青岛，并成功入驻青岛国际动漫游戏产业园。

青岛汇众教育成立于2006年，是总部在青岛的唯一直营校区，是山东半岛地区最大的专业游戏动漫培训学校，是全国最佳培训中心，是工信部门唯一指定的动漫游戏培训基地。

采取迭代式学习方法，通过一次次的子任务的迭代，逼近目标，实现丰硕的学习成果。学生入学时，与学员签订就业保障协议，保证为合格学员100%安置就业。动漫课程全面升级，8个游戏动漫岗位专业，8600多个课时的专业学习时间，24个专精就业岗位。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
中关村（游戏动漫）校区

2012游戏公司人才紧缺 游戏开发需要什么?

中国的网络游戏产业进入了稳步发展时期，但是游戏人才紧缺却给游戏公司带来了意想不到的困惑，提高薪资，增加待遇，各种政策频频出台，力求保留游戏人才。

不难看出游戏人才现在是怎么样的一种被需要，而中国的政府也频频的出台红头文件，加快游戏产业的发展，并且把这个作为推动整个中国文化发展不可或缺的一份力量。2012游戏公司人才紧缺,到底游戏开发缺什么人?网易抛出“一天五顿免费餐，最高年薪30万，再加期权。”腾讯宣布投入10亿元，为其员工提供一定额度的免息住房贷款。阿里巴巴、人人、PPTV等公司纷纷发布无息房贷计划。除了无息房贷外，腾讯、搜狐、华为、网易等公司纷纷进行不同幅度的涨薪。专家称，近年来，无息房贷、频繁涨薪等事件证明互联网领域人才的缺失。

游戏人才紧缺，各种游戏公司喊缺人才。实际上游戏行业需要多少人才，需要什么样的人才呢？DOGAME游戏人才网2012年上半年游戏行业招聘情况，对数据进行统计分析。希望对正在求职的游戏人有所帮助，也让大家对游戏行人才情况有更进一步的了解。

上半年，共有495家游戏公司在DOGAME游戏人才网发布招聘信息，共发布3861个招聘职位需求。求职人才方面，共有9497人发布求职简历。DOGAME游戏人才网针对游戏公司的近四千个招聘职位，根据职位需求比例做了对比分析，游戏行业技术类人才需求占2/3。

游戏行业共发布技术性职位2578个。其中包括程序、美术、策划、测试等，占2011年上半年总发布职位的67%。非技术性职位共发布1283个，其中含市场、运营、推广、行政后勤类职位，占33%。由此可见，游戏行业技术类人才占2/3的市场。技术为王，有技术不怕在游戏行业找不到工作。

游戏美术类/程序类人才需求最大技术性职位中，游戏美术人才的需求量最大，占总需求职位的26%，上半年共发布986个美术职位。程序员的需求也非常大，占到22%，发布职位863个。而策划的需求相对以上两个职位较少，发布职位578个，只占15%。测试类人才最少，只占4%，需求职位仅151个。

非技术职位中，游戏产品运营类职位，占总需求职位的6%，发布职位231个。市场人员（含媒介），发布195个职平。而推广员类人才，在慢慢淡出市场，需求量仅2%。3D类美术人才吃香，针对需求量最大的游戏美术人才，进行细分，看哪些美术职位需求量最大。

3D游戏的火曝，游戏公司对3D类人才的需求量也提升了。上半年3D类美术人才需求量最大，占总美术人才的34%，共招聘332个。原画需求量招聘225个，占23%。随着玩家对炫丽的特效，华丽动作的追求。游戏公司对这两类人才的需求量也较大。游戏动作师，需求量150个，游戏特效师需求量98个，各占15%、10%。

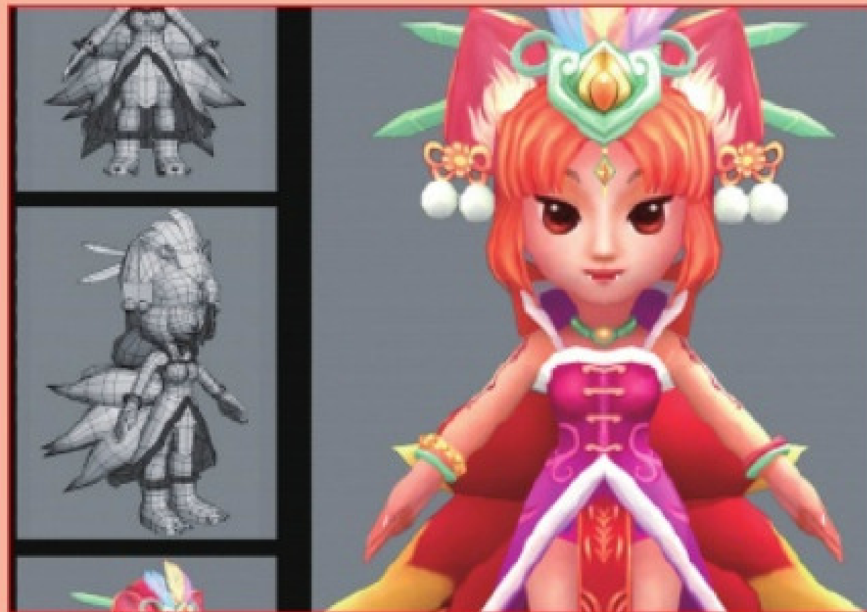
跟随着中国游戏产业的发展步伐，迎合游戏才企业的人才需求，汇众教育坚持“科学研发”之路，以“培养企业最需要的人才”为宗旨，持续进行资金，人力，技术投入，不断进行课程体系升级，已经为游戏动漫企业输送研发人才40000余名，并成为中国数字娱乐人才培养的先行者、引导者，业内38%的研发人才供给来自汇众教育，80%的游戏研发企业都有汇众教育的毕业学员。

2012年汇众教育在次走访了600余家游戏动漫企业，研讨技术发展与人才培养；调研1100多名意向学习者，了解学习特征与需求；回访：10000余名历年就业学员，验证培养效果与科学性。积累了8年游戏动漫人才的培养经验，进行了课程的第六次升级。并对以汇众教育中关村总校（zgc.gamfe.com）为模板进行了教学设备的更新，旨在为更多的游戏动漫企业培养更多优质的技术人才。

学生作品展示







汇众教育 中关村（游戏动漫）校区

汇众教育中关村（游戏动漫）校区招生要求：

年满17周岁以上

有一定的计算机或者美术基础

热爱游戏动漫，并愿意为此努力

学校报名电话： 010-51651119

学校企业QQ： 800015508

学校报名网址： http://zgc.gamfe.com/

巫师之怒 ■制作：Astrum Nival ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封闭测试 ■官方网站：http://ws.ztgame.com/

《巫师之怒》全种族职业推荐

■上海 天天有饭局

《巫师之怒》共有八大职业派系，分别是——战士系、圣骑士系、斥候系、治疗者系、守望者系、法师系、召唤师系以及灵能者系。

圣光引路者——卡尼亚

从人类王国卡尼亚是一个传统的贵族制国家，同时也是萨诺特大陆上最古老的国家之一。由于卡尼亚人类能使用神圣魔法，并且从他们所信仰的神那里获得了力量，所以他们能组建十字军和教士部队。敏捷而快速的游侠和强壮高大的勇士也是卡尼亚军队重要的部分。此外，由于能够使用自然魔法和元素魔法，一部分卡尼亚人还成为了不起的德鲁伊和人类魔法师。推荐职业：十字军、教士

十字军（圣骑士系）

卡尼亚十字军是圣光教会的虔诚追随者，他们不仅能使用重武器，还掌握了神圣魔法来攻击敌人。他们是整个联盟的中流砥柱。十字军有一个特殊的种族技能——“狂热重击”。它能重击敌人，并在20秒内造成额外伤害。此外，该技能将为目标附加一层神圣审判效果。神圣审判效果可以被十字军的其他技能引爆，造成额外伤害。

教士（治疗者系）

当你选择教士后，你就必须先决定角色要往哪一类型发展。因为在《巫师之怒》中，教士除了能发展成专职补血的治疗师之外，还能发展成以伤害输出为主的近战牧。这主要因为教士能穿上物防最高的板甲，以及拥有各种补血能力。此外，卡尼亚教士还能学习“坦塞斯之盾”，召唤坦赛斯的能量庇护，能在30秒内形成一道神圣的护盾，并吸收大量伤害。

魔法驾驭者——精灵

精灵族是一个美丽而自负的种族。他们具有极高的魔法天赋，能够学习神圣魔法、元素魔法、死亡魔法，成为强大的牧师、奥法师和恶魔学者。此外，自从与卡尼亚人结成同盟后，部分掌握神圣魔法又擅长近战的精灵，还成长为恐怖实力的圣堂武士。推荐职业：奥法师、恶魔学者

奥法师（法师系）

奥法师是法师的分支职业，其最大的特点是使用火焰、寒冰以及雷电元素攻击敌人。而奥法师与其他法师不同的地方在于，他们拥有可以短时间增强智能、使法术威力变强的特殊能力，这也使得奥法师拥有更强的爆发力。

恶魔学者（召唤师系）

恶魔学者是联盟中唯一的召唤师职业分支。对于喜欢单人游戏的联盟玩家来说，最好的选择之一就是恶魔学者。恶魔学者是一个远程职业，以持续伤害和单体攻击法术为主。同时他们还能像守望者一样召唤出恶魔爪牙来保护自己。此外，恶魔学者还有一定的治疗能力，通过施展特殊的诅咒，吸取敌人的生命并转移至自己和同伴身上。

诡变潜行者——吉布林

吉布林是一个有趣、淘气的种族。大多数吉布林是多胞胎，并经常三人一体一起行动。虽然个头矮小，但超凡的敏捷让吉布林们成为联盟中的先锋。由于对自然魔法有着深厚而独到的理解，热爱所有生物的吉布林还可以成为优秀的泛灵者。吉布林先知更是联盟阵营中唯一的精神魔法师。推荐职业：潜行者、先知

潜行者（斥候系）

拥有娇小身形和灵敏身手的吉布林是最优秀的猎人。他们知道如何悄无声息地接近猎物，以及如何引诱猎物掉入隐蔽的陷阱。如今的潜行者更加强大，有时甚至能在敌人还手之前摆平对方。这种能力让吉布林获得各方的尊敬，更让潜行



《巫师之怒》打击感比较出色


《巫师之怒》的战斗相当有亮点


不同种族的法术侧重点也不相同


法术施放时的效果也很出色



精灵在魔法方面十分有天赋

者成为联盟之中最凶猛的战士。

先知（灵能者系）

吉布林先知是联盟中唯一的灵能师职业。他们最恐怖的能力，来自于他们强大的心灵连结能力。这项能力可以使吉布林先知与敌人建立起心灵连结，并能用这一特殊的攻击性法术解决掉敌人。

神圣裁决者——哈达冈

除了传统的战士系职业和圣骑士系职业之外，敏捷的斥候系和拥有强大治愈能力的治疗师系是哈达冈种族最常见的职业。此外，不惜一切代价想要战胜卡尼亚人的哈达冈人，还开始尝试对死亡魔法和阴影魔法的学习，并最终成功掌握了渎神者的训练方法。推荐职业：征服者、追猎者

征服者（战士系）

哈达冈征服者在战场上是名符其实的重型突击者。与其他的战士分支一样，他们在初期就能使用皮甲类装备以及单手系武器，但到了20级后还能穿着板甲并使用重型武器或者双持单手武器来攻击敌人，拥有无与伦比的强力近战伤害力。

追猎者（斥候系）

追猎者是帝国最优秀的间谍和刺客。他们甚至可以防御数量多得超过他们技能所能抵御的敌人。由于拥有卓越的战斗本能和无视一切生命的残忍，所以他们可以干掉那些别的军队无法解决的强敌。

杀戮狂暴者——兽人

体型巨大的兽人拥有无上力量和耐力的兽人是帝国军队的支柱。战士系的狂暴者和斥候系的掠夺者是兽人的重要职业。加入帝国阵营后，兽人也开始学习神圣魔法，于是拥有强大魔法与力量的收割者便诞生了。推荐职业：萨满、收割者

萨满（守望者系）

萨满是兽人中唯一学习魔法的群体，同时也是帝国中唯一专精于宠物技能和宠物天赋的守望者。萨满宠物的能力，是由萨满本身的属性来决定。才智、智慧和感知越高，宠物也越强大。此外，萨满最擅长的法术类别是闪电。同时他们还擅长恢复法术，这使得萨满通常可以充当队伍的辅助治疗者。

收割者（圣骑士系）

由于对魔法缺乏天赋，大多数兽人抵制三一教会。不过，还是有极少数的兽人加入了三一教会，学习如何使用神圣魔法与他们强大的力量天赋。于是，拥有强大实力的收割者诞生了。

精神控制者——亡灵

在游戏中，亡灵是半人类半机械的物种。同精灵相似，亡灵族也擅长魔法，少数亡灵甚至能像精灵那样掌握神圣魔法，部分亡灵因而成为秘法师和能使用神圣魔法的异端者。此外，由于能同时拥有生命和死亡这两种特质，亡灵一族中也出现了掌握生死秘密的博学者职业。推荐职业：秘法师、神秘者

秘法师（法师系）

秘法师们将帝国的魔法水平推上了新的高度。哈达冈法师逐渐意识到，在魔法领域他们永远也无法再超过亡灵秘法师了。于是，在帝国中，哈达冈法师消失，如今只剩下亡灵秘法师。

神秘者（灵能者系）

神秘者非常擅长使用心灵的力量来伤害敌人。不过，虽然神秘者是亡灵一族内的恐怖灵能师，但他们的防御能力及近战能力则不强，他们只擅于使用匕首、法杖、魔杖，而且只能穿着布甲或皮甲类的装备。神秘者与其他灵能师不同之处在于，他们对心灵能力的理解使得他们发展出独特的技能，可以在短时间内让自己成为无视魔法伤害的超强个体。

正所谓没有最强的职业，只有最强的玩家。《巫师之怒》中职业派系繁多，加上属性点、技能树和天赋图这三种加点方向，自由选择的加点路径让每一种职业有十分独特的成长方向。而这本身也是游戏的一大乐趣。希望你能在千变万化而又独一无二的角色成长中，培养出最独特的角色。P


圣骑士的技能相当华丽


使用好每个技能是玩家必会事情



战斗一触即发


35级之后便可以获得飞船了



飞船是后期的主要玩法

亲爱的艾斯特Dear Esther类型冒险制作thechineseroom发行Steam发售日2012.2.14

《亲爱的艾斯特》心灵旅程

游戏应该是什么样子的？是一个娱乐的工具？还是一个思想的平台？有些游戏很好玩，却没有人欣赏，有些游戏很文艺，可没有人愿意去碰。对游戏性和艺术性的取舍和争议从来没有停止过，而《亲爱的艾斯特》对这一问题做出了一个极为大胆的探索。



《亲爱的艾斯特》拥有游戏中最美的月光，在这片月光下，你又会想起什么？

■北京 悲剧刺猬

给《亲爱的艾斯特》做一个评论是一件困难的事情，你不知道该从何说起，也不知道该说到何处，正如这个游戏本身的开场一样。

这个游戏安排了什么？

游戏一开始，你就被搁到了一个荒岛上，没有任何的提示，没有任何的引入，只有一个男人的声音——似乎就是玩家操控的角色自己——在自言自语地说着没头没尾的话。你不知道自己要干什么，也不知道自己能干什么，只能孤零零地如同无头苍蝇一般四处乱走。如果要想评一个“最糟游戏开场TOP 10”的话，《亲爱的艾斯特》一定能上榜。

剩下的游戏流程也没有比开场好多少，你不能跑，不能跳，甚至鼠标左键的功能也只是把视角放大一点而已。你能做的，就是在这个荒岛上四处乱走，最后莫名其妙地走到游戏的终点。那些期待一款用《半条命2》引擎做出的杀怪游戏的玩家可能要失望了，这个游戏没有怪可以杀，或许唯一可以称得上怪的，就是玩家操控的角色本身？

《亲爱的艾斯特》给了你一万个理由让你怒删：冗长、乏味、神经质、莫名其妙、缺乏游戏性……几乎每个理由对于一款游戏来说都是致命的。但是促使你坚持玩下去，甚至玩很多遍，只需要一个理由：它能给你带来一种体验——旅程。

这个游戏讲述了什么？

如果你坚持到了游戏的结局，你的手指一定会很痛，你需要长时间持续按着前进键走过荒岛，就好像你和游戏中的主人公一样，疲惫而痛苦。在这段旅程中，陪伴你的是那些自言自语，充满了忧伤、疑惑、焦虑和绝望的自言自语。大部分的自言自语都是以“亲爱的艾斯特”为开头，正如很多人以“亲爱的日记”为习惯性开头一样，这些话不是说给任何一个人，而只是说给自己的。从这些只言片语中我们可以摸索出一些人物，一些故事：一个普通的公司雇员、一位住在荒岛上的隐士、一名病死的牧羊人、一段圣经里的朝圣故事，有一些荒岛的历史叙述，还有一场改变了很多人的命

运的车祸——而艾斯特，很可能就是死在那场车祸中的主角妻子。这些人物和故事让人迷惑，却又让人隐隐有一种思索和共鸣。与它们同样迷幻的，还有你在旅途中所见识到的风景，你将领略到有史以来最为优美和奇妙的小岛风光：刻满奇怪分子式的石柱、散发着绚丽微光的洞穴、在溪流中飘荡的纸船、石壁上巨大的文字、夜幕下皎洁的蓝色月光、在薄雾中闪烁的红色信标……你随着主人公在这个岛上探索，伴随着背景中适时响起的空灵、幽雅而又带有一丝凄凉的音乐，仿佛你已经融入进了这个游戏之中，漫步于荒原，在痛苦和孤独中思索那些人和事，完成自己的朝圣之旅。

说句被用滥了的话，“一千个观众眼中有一千个哈姆雷特”，这句话对于这款游戏的玩家来说也是同样适用。制作组在游戏中留下了丰富的细节和扑朔迷离的剧情，玩家们对于游戏中究竟发生了什么几乎没有任何定论：车祸的起因究竟是什么？这个荒岛是不是真实存在的？主人公最后的结局究竟是什么？……也许这样的问题永远也没有答案，但是真正重要的不是这些，而是在这个游戏中你体验到了什么，你的心又走过了怎样的旅程。

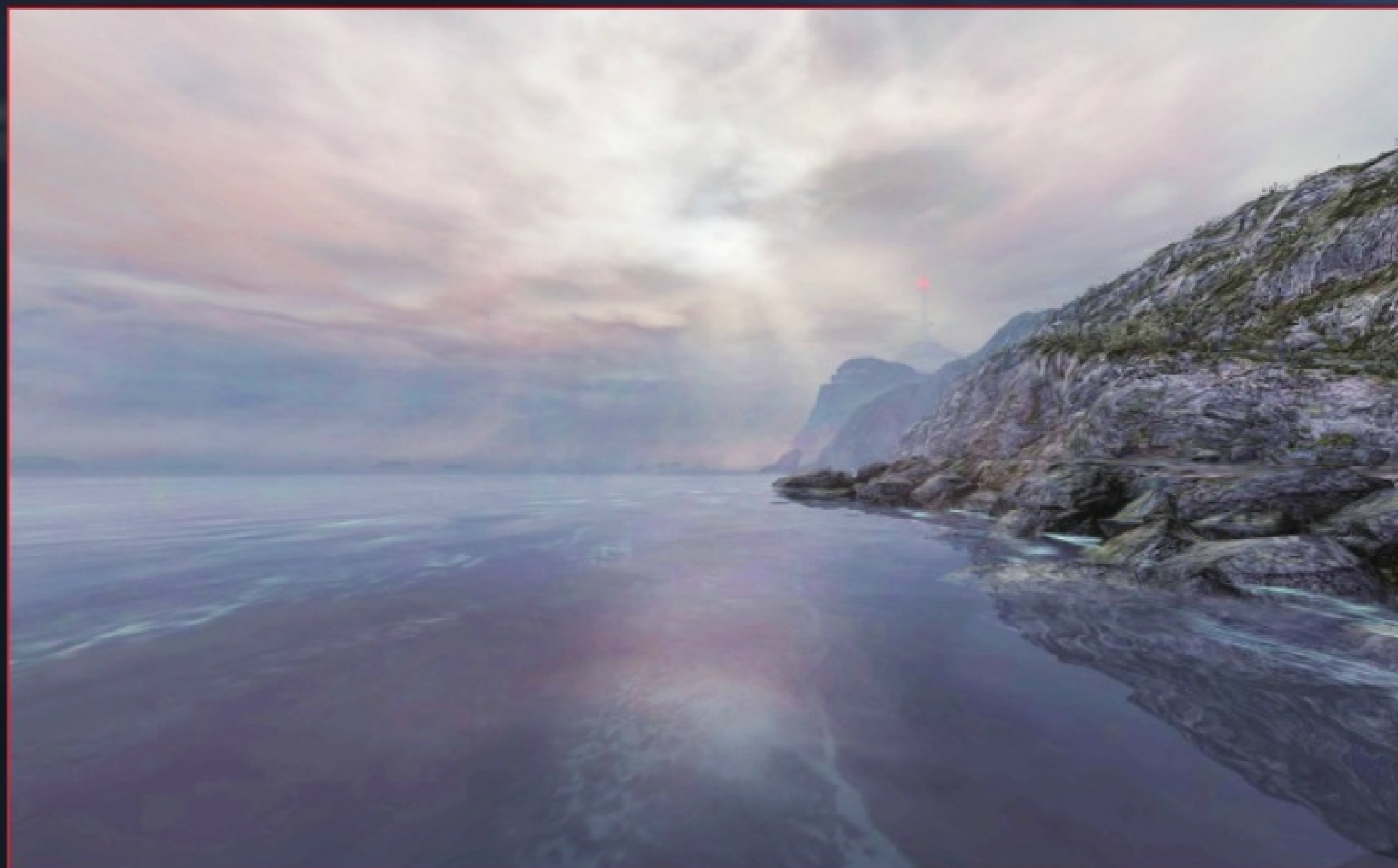
这个游戏反映了什么？

《亲爱的艾斯特》作为一款独立游戏，已经获得了众多赞誉，赢得了各类奖项，IGN也给出了9.0的高分。它难以被分类，也难以被定义，我们没法拿“游戏性”这个标准来衡量，因为它几乎抛掉了一切游戏可能有的外衣。但是当然，重要的不在于它是什么，而在于它为我们带来了什么。

《亲爱的艾丝特》让我想到了斯坦利·库布里克的著名电影《2001太空漫游》。同样是一段旅程，同样充满了人文气息，同样的让人感到痛苦的冗长、缓慢、空灵，同样体现出了制作者的任性——他们的作品不打算取悦屏幕前的观众或玩家，也许这就是很多艺术的共性吧。

但是话说回来，艺术性就一定等同于某种程度上的“折磨”吗？独立游戏就一定意味着对玩家的不友好吗？也许这是一个过高的要求，可是我认为，在追求艺术的同时，并没有必要去牺牲玩家的体验。在这一点上，《亲爱的艾斯特》还有很多可以改善的地方，比如制作一个更清晰的开场，改善道路的地形，换一种叙述故事的方式……《亲爱的艾斯特》拥有绝美的画面，一流的配乐和丰富的剧情，这些东西应当而且也能够被更多的人所欣赏。做出某些改善，不意味着艺术性的减损，反而能让艺术得到更多的表达。独立游戏也许不应该过多地追求小众，追求让90%的玩家被吓退而让剩下10%的玩家把自己捧成神作。这样的姿态，也许太高了一点。P

（左上图）游戏一开始就把你放到一个荒凉的海岸上，什么提示也没有，只有主人公的絮絮叨叨
（左下图）岛上到处都画着分子式、大脑神经图样或机械电路
（右上图）沙滩上的斐波那契螺旋
（右中图）这里雾气弥漫，充满了未知
（右下图）大部分的游戏流程中，这个闪烁的红色信标都指引着你，这是最后的归宿











特种部队——战线 Spec Ops: The Line**类型**射击**制作**Yager Development**发行**2K Games**发售日**2012.6.26

温馨的精神病之旅

这款跳票多次的游戏开始并没有引起多少注意，因为它很容易被误认为是那种毫无深度的美式主旋律射击游戏。游戏的前三分之一剧情的确给人这种错觉，但这款游戏的核心因为一个设定而彻底改变——主角患有精神分裂症。



随着时间的流逝，越来越多的人的死去，主角越来越狼狈，越来越接近精神崩溃的边缘。现在你觉得你是个英雄了么？

■山东 科曼奇复兴计划

主角身为一名德尔塔特种部队队员，带领两名好基友孤身深入沙暴肆虐的迪拜，寻找被困在这里的33军成员和他们的领队John Konrad，结果发现Konrad与他的残部已经将这里变成了一个私人帝国。于是主角决定大义灭亲，救当地老百姓于水火之中。这是多么老套的美式英雄主义啊！可当你玩通整个游戏后才发现，这位Konrad早在主角进入迪拜前就已经自杀了。主角全程听到的Konrad的声音、看到的Konrad的身影，全部是幻想出来的。当然“私人帝国”之事的确存在，因为当地士兵在执行Konrad最后的遗命：不惜一切代价维护这个城市的稳定（当然事实是他们失控了）。同时为了掩人耳目，一股CIA的特种部队进入迪拜，他们的目的是干掉所有的平民和33军成员，销毁一切证据。主角在目睹无辜人民因为自己的失误被杀害后，最终陷入了精神分裂，认为Konrad是幕后主使。主角将自己犯下的一切错误归罪于那个根本不存在的大Boss。于是当主角弄清事情真相后，面对镜子中Konard的幻象，他必须做出自己的选择……

“精神病”的主题

是的，这个游戏的结局是开放的。在游戏当中也是如此，它最大的亮点就是安排了大量令人崩溃的“二选一”桥段。例如你和你的队友看到叛军在审问一个潜入的CIA特工，为了逼迫特工开口，他们开始当众处决无辜的平民。此时玩家需要做出选择：如果立刻出击，游戏就会进入类似《战争机器》的火爆场面，但所有平民都将在交火中被杀害。如果你选择眼睁睁地看着一切结束，最后叛军失去耐心杀死了那个特工，但会有几个平民得以幸存，游戏随即进入类似“细胞分裂”的潜入玩法，玩家在暗杀掉地图上的敌人后便可以救出幸存的平民。

“精神病”的主题也融入到了游戏风格中。主角“魔怔”后的幻象，将迪拜这座繁华的都市瞬间变成了人间地狱。作为一款M级的游戏，各种“重口味”场景随处可见，光马路上一串吊死的无辜群众就足够触动玩家的神经了，更不要说用白磷弹焚烧奄奄一息的士兵，以及血淋淋的爆头特

效。瞬间你就明白，主角身患精神分裂是在情理之中，因为在这么重口味的环境中换谁都挺不住。

精神病这个秘密在游戏事先的宣传中被保守得很好，于是通关之后的意外足以让你对游戏本身产生好感。《特种部队——战线》绝不是什么“使命召唤”的第三人称版，而是战术射击化的《心灵杀手》。

亮点与细节上的偏差

除去“精神病”的主题，游戏的基本素质也还算不错。本作采用的“虚幻3”引擎的材质和粒子特效并不出众，但制作组成功使用了大量的光影特效晃瞎了玩家的双眼，既掩盖了引擎上的缺点，又完美地表现出炽热的沙漠景观。游戏中的AI是亮点。相比于很多游戏中没诚意的脑残队友，本作里AI队友十分聪明。他们很少堵住你的路，还会自动根据战况自动在隐匿行动和重火力压制间做出选择。小队操作也很贴心，你只需按住鼠标滚轮瞄准一个敌人就可以命令队友集中火力攻击，在敌人较多时根据提示轻点滚轮又可以命令队友扔闪光弹。

如之前宣传的一样，游戏还很好地利用了“沙子”这个元素。散落在地面的沙土会随着爆炸而溅起形成“沙雾”，这让所有的爆炸物都附带了烟雾弹效果。在很多场景中，你可以通过射击固定的触发点制造“沙崩”掩埋敌人。另外游戏的很多桥段中都会出现沙尘暴，在沙暴环境下所有人的视野都会缩短，阻碍射击，玩家也无法向队友下达命令，但另一方面也为玩家转移阵地提供了机会。

最值得一提的是游戏的背景音乐。很明显，游戏中的“疯子”绝对不止主角一人。城中的DJ会不断通过公众广播调侃主角，并播放各种刺激的摇滚乐为叛军“助阵”——这就是游戏的背景音乐。当你没被敌人发现，进入潜入模式时，基本上是听不到任何背景音乐的，可一旦行踪暴露，DJ大叔就会在喇叭中一阵嘶吼，然后成片的敌人与激烈的重金属音乐结伴而至，游戏随即进入火爆的“战争机器”模式。

但细节上的偏差也出现在这里，作为一款TPS游戏，本作的射击感略有遗憾。有些武器，比如AK47和HK417设计感十足，而有些武器发射时只能用“软绵无力”来形容。其中的典型代表就是M4，这可是游戏中出场率最高的武器呀！其实所谓的“射击感”，无非就是后坐力表现不明显、音效不够震撼，这些细节都是有改进空间的，加上不太科学的键位设定（尤其是“跨越障碍”和“掩护”两个功能分开设立键位，与主流TPS差别很大），很容易让你觉得它太另类了。



（右上图）游戏独创了固定机枪掩护机制，就算你使用固定机枪等武器时也可以蹲下寻求掩护，避免挂彩
（右中图）提个建议的话，这段在高楼上滑行的桥段是不是应该加上QTE？
（右下图）如果你选择活下来，可在字幕播放完毕后的场景中选择回家，或成为迪拜新的“国王”





（左上图）如何用一个老掉牙的引擎让坐在屏幕前的各位老爷满意？晃瞎他们啊！
（左下图）曾经繁华的迪拜，如今已经被沙丘吞噬，一片荒凉





无尽空间Endless Space**类型**策略**制作**Amplitude Studios**发行**Iceberg Interactive**发售日**2012.7.4

《无尽空间》

SLG玩家的专属派对

这是一款优秀的回合制SLG游戏，对于大部分人来说可能不知道这意味着什么，当然，对于狂热的回合制SLG迷来说，这意味着一杯瓶饮料，一台电脑，就能鏖战一个通宵。



独立游戏大多较为简单，像《无尽空间》这样复杂的太空策略游戏并不多见，更重要的是，它拥有一个足够有深度的系统

■山东 科曼奇复兴计划

独立制作游戏经常会给我们惊喜，也经常会把我们雷得外焦里嫩。庆幸的是《无尽空间》可以被归于前者。当然，前提是你真的理解什么叫回合制SLG（策略）游戏。

第一次玩，第一印象还不错

还算霸气的动态背景，简约的菜单。一目了然的UI界面。几个阵营的设计颇有特色，游戏的画风呈现出典型的太空哥特风格（虽然我也不清楚那到底是什么）。游戏主菜单就明确地告诉我该游戏支持第三方的MOD，看起来专业极了。综合来看，作为一款太空探索为主题的游戏，总体感觉不错。

然后，当我进入游戏，点开研发菜单后，我被震惊了。多达100多个研发项目相信会把大部分人吓瘫。当然身为一个对各类游戏“抗性”极强的人，我开始学着去思考，如果是一个狂热的SLG玩家会怎么想。

答案必然是“这太酷了”。

随后的游戏流程证实了这种略显疯狂的想法。整整一个晚上过去之后我仍旧仅仅占领了可怜的4个星系，AI的太空帝国几乎将我吞没。但在这4个小时中，除了不够完善的新手援助之外，这款只有2GB的游戏几乎没有任何可以吐槽的地方。完善的数据界面，恰到好处的科技设定，平衡得几乎无懈可击的游戏机制。是的，这是一款优秀的回合制SLG游戏。

当然，我知道这意味着什么……

回合制SLG游戏永远不可能像“枪车球”游戏那样霸占游戏销量榜的首位。因为游戏面向的群体很特殊。他们对“复杂”有着一种独特的痴迷，痴迷到一般人难以理解的程度。他们是游戏圈的“文艺青年”，宁愿花上连续十几个小时去经营一个满是麻烦的帝国或者企业。因此，与“枪车球”游戏不同，回合制SLG游戏的媒体评分越高，其玩家群体往往越是集中在那些“文艺青年”中。

《无尽空间》就是这样一款游戏，游戏基本沿用了《文明V》的基本架构，为了在茫茫的宇宙中扩展自己的太

空帝国，你需要在科技、扩张和发展3个方面寻找一个最佳平衡点。而这3个方面《无尽空间》都在《文明Ⅴ》的基础上做了创新。严谨的科技树，多达100多项的科技呈现出游戏制作者扎实的太空科幻功底。扩张方面，创新的即时战斗模式既增加了玩家的参与度又能让玩家近距离感受自己舰队搏杀的宏大战争景象。发展方面，游戏提供了详细的数据界面和AI来辅助玩家管理庞大的帝国。如果你真正玩进去，这款游戏可以轻易地吞噬掉你的整个周末，甚至整个周。

没错，这游戏仅限于核心玩家……

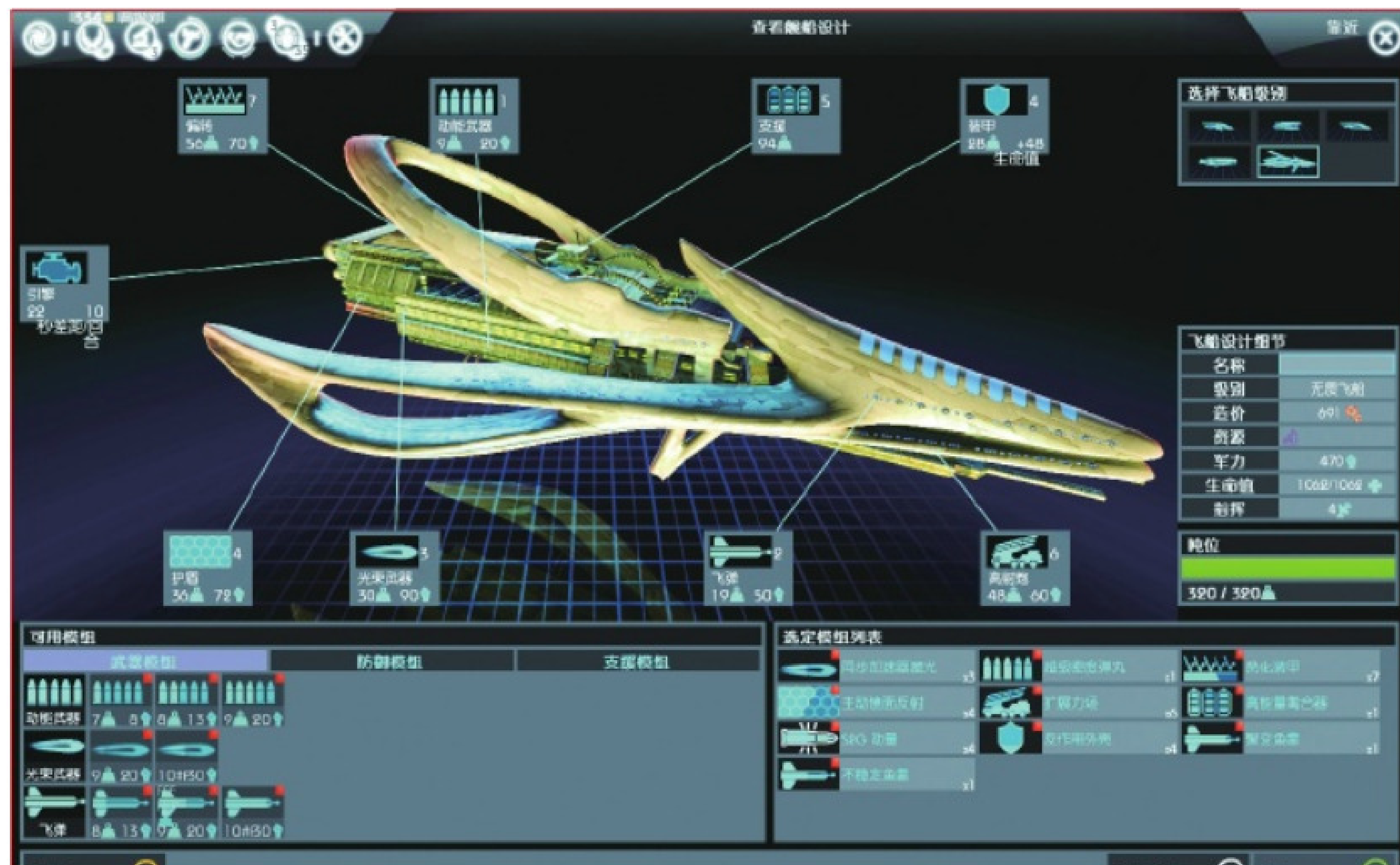
对于大部分的玩家来说，游戏实在是过于“文艺”了。一局十几个小时的游戏流程，几千个回合才能完全完成的研发进度，浩瀚到没边的地图……对于大部分的玩家而言，这款游戏的在他们电脑中的存在时间都不会超过4小时，但是4小时，在普通游戏速度下你的居民甚至还不能在小行星上殖民呢，更不要说“征服宇宙”这样的雄心壮志了。具有讽刺意味的是，这4个小时里你面对的基本是同样的几个界面，大部分的时间都浪费在电脑自动计算回合上。

而对于那些热爱回合制SLG游戏的玩家来说，以上的一切恰到好处。而且比起该领域的大佬“文明”系列来说，《无尽空间》的优势在于太空题材。以往“文明”主题由于受限于历史，往往不得不在自由度上做出很多牺牲。玩家再怎么玩，到最后创造的还是“历史”。但是在不可预见的宇宙时代，玩家就是历史的创造者。所以游戏中小到一个舰船的武器改装，大到独立种族的创立，玩家都可以参与其中。如果你再对太空题材感兴趣的话，那就更好了。当你为自己设计的巨型战列舰命名；当你创立的种族第一次踏上银河系另一头的新星球；当你的舰队将来犯的敌人舰队撕成碎片，那种感动，只有真正痴迷于这类题材的玩家才能理解。

《无尽空间》还创新性地加入了英雄设定。玩家可以从军校中招募不同风格的英雄，他们每个人都有独立的技能树。你可以根据自己的喜好为他们加点，并决定他们是统领你战无不胜的舰队还是投身殖民地的管理当中去。这一切都会让核心玩家更加地痴迷，当然客观上使游戏更加复杂，让其他人望而却步。

整体来看，这款名不见经传的《无尽空间》的确给了“SLG已死”论调的玩家好好地上了一课。游戏虽然是基于“文明”的架构，可是却通过一系列的改动使其呈现出完全不同的味道。如果你是一个文艺范的太空迷，或者热衷于回合制的SLG游戏，那么《无尽空间》绝对会给你相似但不同于《文明》的独特感受。至于其他玩家，不要抱怨这款游戏，不是游戏自身有问题，而是你还不够文艺。P











（左上图）外交界面清晰地列出了玩家所需要的所有信息
（左下图）自定义舰船模式不仅允许你改造舰船，还可以为自己的新船命名
（右上图）游戏用一个简单的列表，直观地列出了星系里的所有星球
（右中图）在《无尽空间》里，英雄并不是一个简单的符号，他们拥有自己的专长以及完整的技能树
（右下图）研发树环环相扣，构成一个庞大的研发体系，这个体系足以吓跑一般的娱乐型玩家

汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**类型**射击**制作**Ubisoft Ukraine**发行**Ubisoft**发售日**2012.6.26

幽灵小队的“来福”时代

继机械化、信息化之后，战争的形态又会出现何种进化？《幽灵小队——未来战士》告诉我们，抛弃老套的现代武器吧，秉承以人为本的理念，接下来的是“来福”时代。



看看这充满来福感全息界面，幽灵小队显然引领着科技潮流

■江苏 防弹手柄

所谓“来福”，是一些数码论坛经常出现的一个形容词，为英语单词“LifeStyle”的英译简称（来福斯戴尔），经常用来形容一件数码产品（特指智能手机、平板电脑）优质的体验感，有时也会用到一些生活类小家电的身上。如果让玩家用一个词来形容《幽灵小队——未来战士》（以下简称GRFS），那么“来福感”，显然是最合适的了！理解“来福”一词的丰富内涵，我们也就会领悟GRFS的特质，正如在那些数码论坛里，我们通常会看到的标题：

“来福的手机求推（荐）！”

是上述语境中的主语并不是智能手持通讯设备，因此“来福”的含义与丝般顺滑的操控、绚丽的色彩、高超的性能都没有任何关系，它指的是这些小家电的科技感——可以指充满未来感的外型，也可以指内在的技术含量。

从最初的宣布以来，GRFS就以“科技强军”作为其最为显著的特色——披着光学迷彩的幽灵战士们让自己在敌人眼皮子底下遁于无形，外动力骨骼让他们一个个犹如春哥附体，以常人难以想象的速度和力量进行着超人式的作战。像玩航模一样操控着装备有无声冲锋枪的无人机（UAV），从敌人头顶的视线盲区对其发动定点狙杀。在遭遇同样走技术流路线的无人机甲的时候，一个EMP防御力场即使得对方的机械兽瘫痪。即便在行踪已经暴露，被重型坦克的主炮瞄准的时候，随着从“铁血战士”（Predator）那里山寨来的“肩炮”一响，对方的战争机器随即变成了废铁……

即便经历了数次推翻重做，不少影响写实感和严谨性的“科幻”装备被和谐了个干干净净之后，我们依然可以从进入正式任务前的准备画面开始，感受到了超凡的“来福”震撼：即便是正宗的射击游戏，大都也是强塞一支枪给你去打的模式，就算能自定武器，也是在一个简陋的菜单中改改枪瞄，加装个消音器什么的。而GRFS的“枪炮工匠”（Gunsmith）却可以将枪拆分成一个个零件（如果你是用Kinect去拆枪，此时的来福感简直就要爆表了），枪管、导气、扳机，甚至是火帽这样的细节都任由玩家自行组装。本

作强化的潜入要素，其子系统的设计显然来自于《细胞分裂——断罪》，然而与Fisher大叔在黑暗中的“三步一回头，两步一回首”相比，GR队员只需要保持低姿移动状态（按下手柄上的B键），光学迷彩即可让自己在敌人面前消失；之前的GRAW中GR队长Mitchell可以调用悬停式无人机Cypher探测前方未知区域的敌情，然而这玩意儿飞得太高看不到地面情况，飞得低容易被击落，况且即便在最理想的探测高度也没法侦察到屋檐下和室内的敌情。本作中的四旋翼“飞去来器”式迷你UAV不仅自带隐身特技，而且还能自由调整飞行高度和线路，只要通风口大的一个窟窿就能让它穿墙入室，必要时候还能降落到地面上变成萌系侦察车，跑到敌人屁股后面放电。前作的Cross-Com眼部增强型显示终端只能标注敌人的大体位置，本作中的这块蓝色镜片不但让整个HUD以全息投影方式直接呈现到空气中，还可以以穿墙方式直接显示敌人的轮廓，夺人性命……

对于GR队员来说，“来福”确实成为了一种生活方式，对于那些说着非洲土语和毛子话的倒霉敌人而言，“来福”不幸地成为了一种死亡方式。

“XX手机不来福，居然还有实键！”

由于没有实体输入，触屏手持设备的软件更注重用户界面（UI）的简洁，附加功能往往是通过人性化的手势动作以及自动化的辅助来完成的。因此在上述语境中，“来福”的含义是指操作方式上的简约，如果一款软件或设备的操作复杂度与功能成反比，那么它的来福度自然是非常高的。

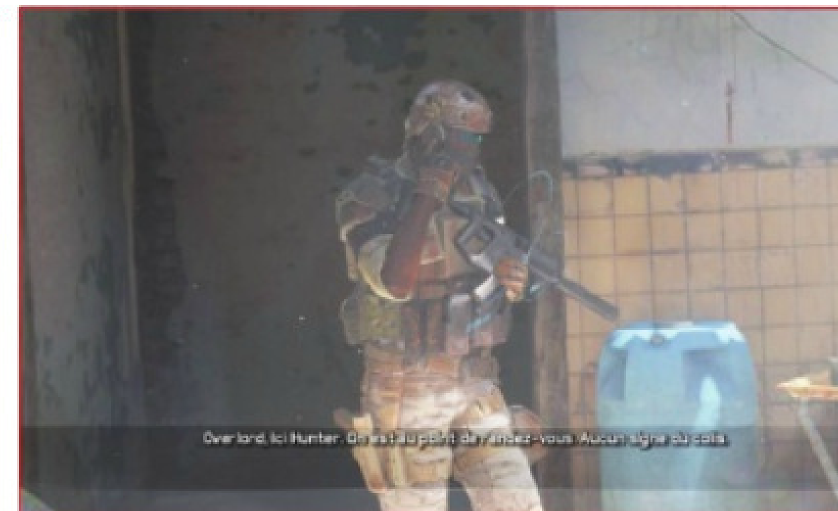
用以上述标准来衡量GRFS的操作性，它的各方面无疑都是非常符合的。掩体间移动显然借鉴自《细胞分裂——断罪》——只需用光标标注身旁掩体再按执行，角色就能以低姿冲刺方式快速到达指定位置。与操作略显繁琐的后者比起来，GRFS已经将“冲刺跑”与“快速切换掩体”这两个功能整合到了一个“冲刺”键上，玩家可以在场景的任意两点位置之间自由切换，并且还是以百米冲刺的速度；世界上任何一个步兵战术学校，都不可能教授你“如何在冲刺跑过程中换弹夹”，即使放在射击游戏中，也鲜有可以让你一面按着Shift一面还能按R键的游戏。而本作的GR队员们不仅可以在健步如飞的状态下给PDW、P90这样的“小枪”重装弹药，而且就算是MK48那200发的塑料弹盒和Type 95班用机枪的大弹鼓也毫无压力——兰博爷爷也没这个本事呀！

本作在操作上最为重大的简化，在于完全取消了GR这一以“战术射击”为特色的游戏的小队指挥系统，取而代之











（左上图）本作中依然有无脑机炮扫射任务，不过出现的频率相对GRAW要低许多
（左下图）PC版的优化还存在比较严重的问题，即便是顶级图形硬件，一遇到粒子效果立刻卡成幻灯片
（右上图）X光模式下，穿墙透视算什么
（右中图）Mitchell队长荣升少校，原先的领队职务交给了一个毫无存在感的老黑担当
（右下图）单人战役中也安排了不少这种轨道射击流程

的是同步射击系统。玩家无需时刻对队友实施各种战术命令，生怕这群“人工智障”坏了你的好事。只需要用RB键将敌人标注（即便在你的视线以外，也可以通过X光模式和“小飞碟”进行锁定），剩下来的一切都不用你烦心了——他们会自动完成渗透、选位，在你的“发令枪”打响之后会精准地干掉所分配的目标，整个过程都不会存在任何失误，好像机器一样精确。

作为一次精确协同击杀的策划者，你只需要按几下RB键，队友们就会本着“将困难交给我们，将方便留给您”的精神完成任务。这并非是因为本作的AI已经到达了炉火纯青的地步，而是光学迷彩的保护让队友拥有了如入无人之境的特权，如果选位的过程中不慎同敌人撞了个满怀，他们都不会将自己暴露。即便是火力全开的“Plan B”时刻，你也丝毫不用担心这群神兵天将的安危问题，因为他们显然将一件山寨光学迷彩送给了你，而将正品行货留给了自己。无论如何狂奔，他们的光学迷彩都不会失效，即便中弹倒地，在清版之后立刻就会原地满状态复活——咒骂他们是一群腹黑男显然也是不对的，因为当玩家被敌人凶横的火力打至扑街之后，甚至都不需要你像《战争机器》那样爬呀爬地找队友，立刻就会有开着隐身技能的队友冒着枪林弹雨（当然也打不着）前来搭救，并且根本看不到拿着针管子这样的医疗道具忙活的动作，仅仅是“触摸”一下，就能让你立刻站起来。

这些来福感十足的设计，也在不少关卡中创造出了非常奇葩的游戏方式。比如Mission 9（Valiant Hammer）的最后阶段，小队被压制在一片废弃的建筑工地中，敌军的大批步兵和一辆主战坦克从四面八方进行反扑，玩家需要撑到己方空中支援赶到，第一次挑战起来相当有难度，硬拼的结果就是被坦克的120mm滑膛炮轰成渣。而如果你合理利用本作倡导的来福理念，就会发现解决起来非常简单：找一个远离坦克的犄角旮旯放冷枪，被轻武器击倒就原地趴着等队友来“摸”，起身之后继续如此，很快就能看到胜利的曙光……

继机械化、信息化之后，战争的形态又会出现何种进化？《幽灵小队——未来战士》告诉我们，接下来去的是“来福”时代。唯一不够“来福”的便是，GR系列非常热衷为军火厂商打广告（当然也捞了不少赞助费），GRFS系列自然也没有例外，最为关键的两个“来福”军事科技产品——长相与XOOM相当神似的MRT军用平板，以及一看就知道像什么的Cross-Com镜片，似乎还蕴藏着很高的广告价值。也许此时的制作组，也已经不怀好意地分别望了一眼摩托罗拉和谷歌。P

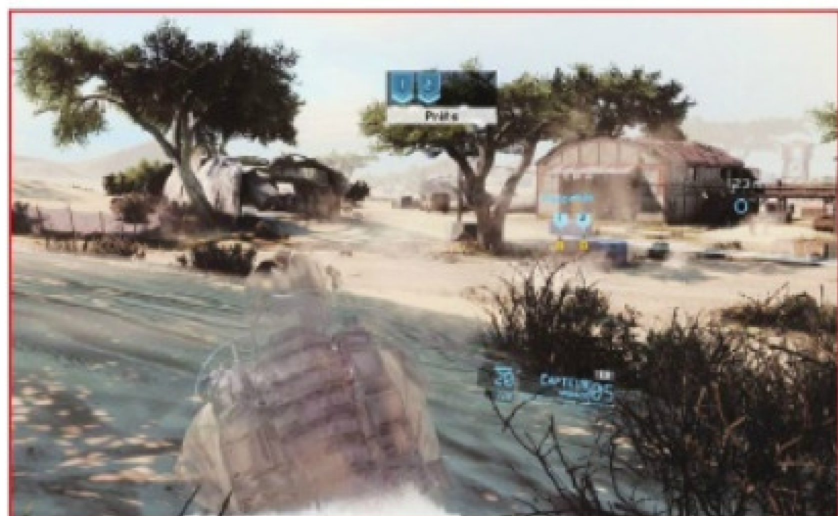
（左上图）弹药数据、GPS信息全部内嵌到了主画面之中，符合“来福”对简约的定义
（左中图）非洲村寨行动，明显在致敬《太阳之泪》
（左下图）即便是允许触发警报的任务，你也有避免Plan B情况发生的方法

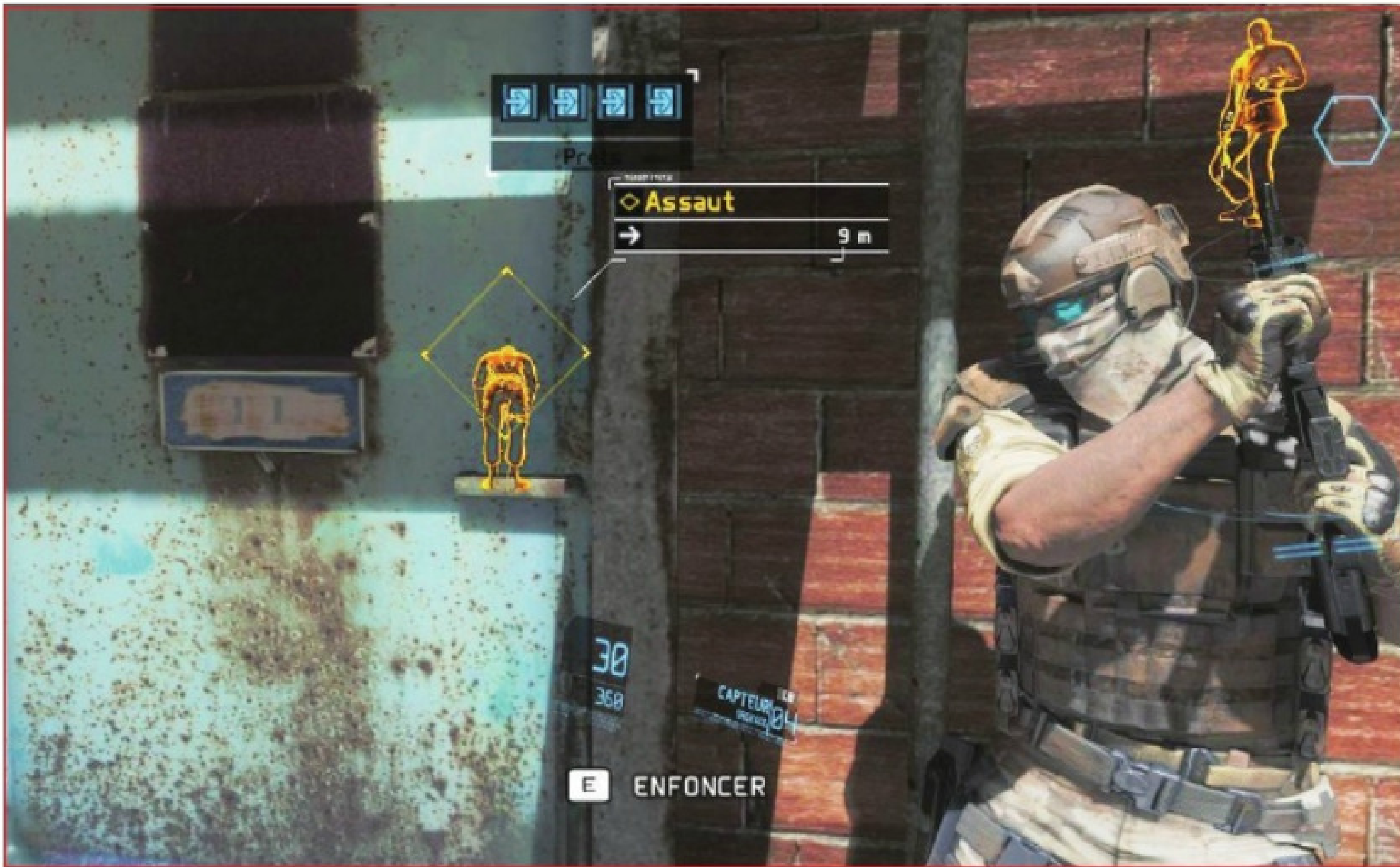




（右上图）尼日利亚任务，“飞去来器”的第一次出场
（右下图）之前E3演示中“碉堡了”的多人室内协同突入，单机体验起来会让你大喊“弱爆了”，因为只需要占好一个点，然后按下提示键







兽人必须死2 Orcs Must Diel 2**类型**策略**制作**Robot Entertainment**发行**Robot Entertainment**发售日**2012.7.30

《兽人必须死2》
搞怪无止境

《兽人必须死2》的完美表现让前作像个彻头彻尾的试水之作。它甚至会让你疑惑，制作组有这么多有趣的鬼点子，为何不在初代的时候就展现给我们呢？

■北京 Azrael

《兽人必须死2》是一款非常标准的续作，不仅对前作里的绝大多数元素进行了强化，还增加了大量的新元素，几乎涵盖了我们能想到的所有方面。回过头来再玩初代，你会发现初代就像一个预热版本，而2代才是正片。

首先是对前作已有元素的全面强化，这方面可以用很多“更”来形容。比如更强、更丰富、更有策略性、更人性化，更好的奖励机制，等等。我们的陷阱变得更强了，在诸如楼梯这种非平面区域和对角线方向也能设置陷阱，填补了上一作的空白。在前作中，如果一个兽人身上中了某种陷阱效果，直到该效果结束之前，它都不会触发别的陷阱。而在本作里，兽人会受到连续的陷阱效果。只要把握好时机，你甚至可以像乒乓球那样把它们弹来弹去，具有很强的喜感效果。与此相对的是兽人也变强了，种类更加丰富，有DPS、治疗、盗贼、弓手、飞行兽人。“更丰富”不仅体现在兽人种类方面，我们的技能和陷阱同样有了多种升级方式——在数次升级之后可以解锁两种完全不同的能力。一些陷阱会存在“特别升级”，比如弓箭墙，它的特殊能力是允许玩家将其安装在天花板上，以构成立体式的防御体系，这对前作的防御思路是一个很大的革新。

“更人性化”是指游戏里的可升级项目有了更加清晰的分类，而不像前作那样混在一起。在细节上，玩家可以自定义游戏键位，在每关开始的技能选择阶段，你还能看到来犯敌人的具体配置，以便合理搭配技能。至于“更好的奖励机制”，前作用来升级技能的骷髅只能在每关结算的时候获得，而在本作里，完成特定成就、快速连杀或随机掉落都能获得骷髅，更有无限模式可玩家刷骷髅。大量的升级选项需要上千个骷髅，如果你想体验每个特殊能力，所需骷髅还要更多，这无疑会给你足够的理由在游戏里花费大量时间。

除了基于前作进行强化，2代加入了很多新的特性，引入了无限模式和双人合作。场景里出现了很多互动机关，比如运行中的矿车、炸弹球等，玩家能通过开关来控制某些机关，合理利用可以事半功倍。这一代最引人瞩目的无疑是新加入的女主角，拥有火墙、魅惑、冰冻、变身等多种技能，两个角色的差异在多人游戏体现得尤为明显。比如男法式的沥青陷阱只提供减速效果，但全程处于开启状态。女巫的冰霜陷阱能完全冻住兽人，却有冷却时间。作为之前被重点宣传的模式，双人合作可以带来1＋1＞2的乐趣，如果你有一名好基友，不要犹豫，一起来抵抗兽人的进攻吧。









巨大的元素怪兽可以魅惑后为我们所用，在很多情况下，合理魅惑敌方的强力单位可以逆转形势



（上左图）可以通过这个机关来改变矿车的轨道
（上中图）每个想要获得更多乐趣的玩家，都应该来尝试一下合作模式
（上右图）武器和技能都有细致的分类，比前作人性化不少
（右下图）战前选择魔法的时候，怪物列表亦会出现在法术书上方

国王保卫战Kingdom Rush**类型**策略**制作**Ironhide Game Studio**发行**Armor Games**发售日**2011.12.19**平台**Android/iOS/PC

《国王保卫战》

塔防教科书

在iOS平台上，塔防是最早出现也是最流行的游戏类型之一，曾诞生过无数经典的作品。但没有任何一款塔防像《国王保卫战》这么受欢迎，而它还是从Flash游戏移植过去的。无他，只因为这款游戏对塔防有着近乎教科书般经典的阐述。

■晶合实验室 Oracle

《国王保卫战》成功的理念归纳起来，就是“简洁的元素”“清晰的思路”与“画龙点睛的亮点”。要同时贯彻这3点并不容易，看看《国王保卫战》是怎么做的。

所谓简单，是指构成游戏性的元素简单。就如同马里奥的基本元素只有跳和跑一样，上手不会有任何困难。在《国王保卫战》里，从开始到通关，所有你能建造的防守设施和使用的技能只有6种。这6种要素各司其职，没有任何重叠。在游戏的第一关，也就是教程里，6种要素就悉数出现，随着一波波的敌人进攻，游戏以循序渐进的方式告诉你，箭塔快速攻低，炮塔慢速攻高，魔法塔能穿甲，兵营能召唤步兵，流星火雨能直接砸死人，援军是你的好帮手。That's all，没有任何需要你学习的东西了。可以说，《国王保卫战》的教学是极为经典的，就连《植物大战僵尸》，都有一个冗长、枯燥的教学，以确保你能理解游戏的基本设定。但在《国王保卫站》里，只需要差不多5分钟，你就能领悟这款游戏所有的系统。然后，在一个极为清晰的思路下，逐渐强化自己，与越来越强大的进攻怪物作战。

这个“清晰的思路”指的是游戏的成长系统。玩家使用过关奖励的星星来升级能力。6个能力各自对应一个单线的升级树。你可以清晰地看到所有能力的升级效果，这减少了选择上的困扰。与此同时，你能在资料库里看到所有防御建筑和敌人的属性，这可以很方便地根据敌人的配置来调整自己的作战方针。

仅靠上面提到的这两点的话，《国王保卫战》最多也就是一款标准的塔防游戏。但兵营和援军的设定彻底提升了它的游戏性。兵营能在自己的影响范围之内召唤民兵，而援军可以出现在地图上任何一个位置上。他们可以凭借一定的生命和攻击暂时拖住敌军，为玩家赢取宝贵的时间。这时不得不提到《国王保卫战》的另一大特点：在大部分塔防游戏里，玩家能在一定区域内自由放置防守建筑，但《国王保卫战》反其道而行之，游戏地图上能放置建筑物的点是事先固定的。表面上看，这会减少策略方面的自由度。但正所谓规则产生乐趣，这一设定带来了如同棋类游戏般精确的收益计算：防守建筑在这些固定地点上的分布可以直接影响到防守效果，其中兵营的位置是重中之重。寻找兵营的最佳地点，合理利用援军，是在后期高难度地图过关的保证，这也是很多玩家津津乐道的部分。当一款游戏可以有一票玩家自发钻研最佳打法，口碑和名气自然就不成问题了。P











到后期兵营反而成了主力，塔退居二线，大量民兵可以有效地拖住敌人，让后方箭塔的输出最大化

（上左图）6种升级方向非常清晰
（上中图）图鉴里可以查看所有单位的详细属性
（上右图）在教学关初期，游戏会告诉你4种建筑物的作用，也是游戏的全部建筑物
（左下图）玩家只能在有限的几个地点摆放建筑物，因此不得不思考如何才能实现最大的效果

防守与反防守

仿佛在一夜之间，塔防这个原本只活跃在一些策略游戏的自定义地图、Flash游戏和移动设备上的分支类型，突然开始大量涌现在传统游戏领域。但如果我们回顾这个类型的发展史，我们会发现，这是一个量变到质变的过程。



《坚守阵地》（Fieldrunners）是最早出现在iPad上的游戏之一，并在之后很长时间内被用来展现iPad的游戏性能，它也是典型的迷宫塔防

■晶合实验室 Oracle

塔防游戏大概是除消除类游戏（如《宝石迷阵》）外，在全平台流传最广的游戏类型，这一定程度上要归功于移动游戏设备的普及。在传统游戏还在绞尽脑汁地优化操作时，塔防因为其自身特性，与触控操作完美兼容。这让塔防成为了移动设备上长盛不衰的类型，极大地拓宽了游戏受众，传统游戏厂商也开始在这方面动起了心思。但即便没有移动革命，塔防同样能发展到遍地开花，这些年来无数的精品塔防小游戏，已经为这一天奠定了基础。

防守还是进攻？

在2011年，有一款另辟蹊径的独立游戏引起了很多人的注意——《异形——地球战区》（Nomaly: Warzone Earth）。和很多塔防游戏一样，这款游戏有防御塔，有进攻部队，但它的主题不是防守，而是进攻。AI作为防御方，玩家扮演传统塔防游戏里的进攻军团。这个概念让很多人感到新鲜，为了与传统的塔防游戏区别开来，人们把它称之为“反塔防”。表面上看，因为近年来塔防游戏增多，人们审美疲劳，将攻防互换，唤回玩家的兴趣，是一个很不错的创新。但事实上，反塔防并非塔防的衍生产物，它们的历史几乎一样悠久。

在1983年，日本的ASCII公司曾发售了一款名叫《Bokosuka Wars》的游戏。在这款游戏里，玩家需要率领军队攻向城堡，绕过地形障碍，躲避数量众多的士兵和防御设施。塔防的英文名是Tower Defense，然而这款游戏显然叫“Tower Attact”更为贴切，但不幸这个词没能流传下来，塔防的人气占了上风。日后人们遇到这类游戏，总用“Reverse Tower Defense”这个臃肿的词组来描述，即“反塔防”，这让当年的《Bokosuka Wars》情何以堪。

同样是在1983年，日本光荣公司在PC上发行了一款名叫《Hoi Hoi》的回合制策略游戏。在游戏里，玩家需要保护一堆糖果免受蟑螂的侵害。这款游戏具备了塔防最基本的雏形，但因为是回合制的，与后来的即时制塔防依然相去甚远。通常国外将Atari Games在1990年推出的街机游戏《Rampart》当作第一款塔防游戏，在这款游戏里，玩

家需要建造大炮守卫自己的城堡，击沉来袭军舰，有塔有防，实至名归。但《Rampart》并没有为其它游戏带来多少启示，在随后的近10年里，以塔防为主题的游戏少之又少，倒是《最终幻想Ⅶ》里有一个叫“神鹰堡垒”（Fort Condor）的小游戏，可以明显看出一些塔防的特征。

塔防游戏的第一次爆发，是在《星际争霸》《帝国时代Ⅱ》这些支持自定义地图的即时战略游戏发售后，一些塔防地图相继涌现，接着《魔兽争霸Ⅲ》将其推向了高潮。《魔兽争霸Ⅲ》的地图编辑器有着极其强大的功能，允许自行编辑脚本和导入模型，这给地图制作者提供了很大的创作空间。游戏甚至还在官方战役里提供了一个秘密塔防关卡——在联盟战役“血精灵的诅咒”第三章“达拉然的地牢”中，破解巴拉阿谜题就能解开这个秘密关卡。玩家需要在整个地图上放置足够的防御塔来阻挡加里瑟斯的30波攻击。在自定义地图方面，从早期基于游戏原本世界观、技能、英雄的“守护生命之树”，到后期天马行空、涵盖了各种题材的塔防地图，都体现出这个类型的强大生命力。

塔防相对简单的游戏架构和上手难度，让独立游戏开发者也注意到了这一类型。此时Flash技术的发展给了很多“小游戏”活跃的舞台，顺理成章地，塔防游戏也被搬上了这一舞台。2007年诞生了两款非常经典的Flash塔防游戏：《元素塔防》（Flash Element Tower Defense）和《桌面塔防》（Desktop Tower Defense）。这两款游戏的画面都可以用简陋来形容，《桌面塔防》的画面更是简单到了抽象的地步，却是塔防爱好者心目中的神作，并曾在2008年的IGF上获奖。凭借着极简的画面，这两款游戏精准地勾勒出了这个类型最吸引人的魅力。

为什么要玩塔防

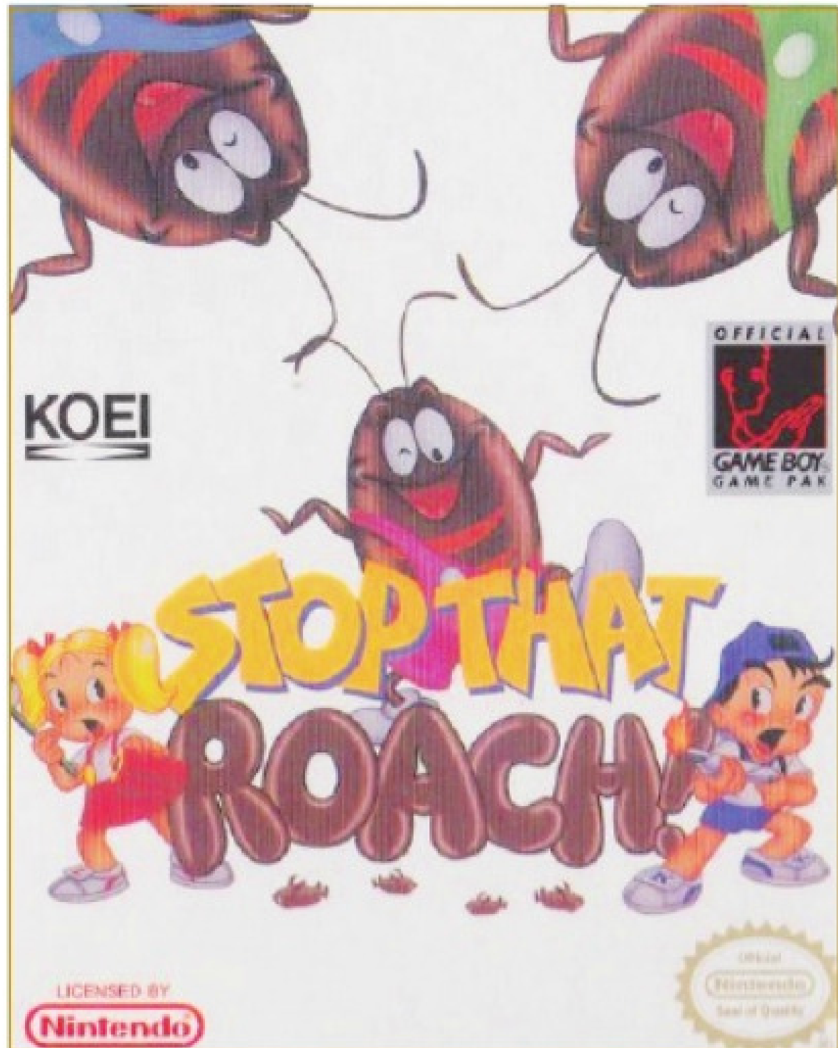
塔防的流行不是偶然的，它拥有所有老少咸宜的游戏的全部特征：架构简单，前期容易上手，后期富有挑战。同时塔防有着激烈的对抗效果，这是其它受众面广的游戏类型（比如消除类游戏）所没有的优势。

在绝大部分塔防游戏里，每一关只有一个固定场景，过关目的单纯——阻挡敌人，实现方式简单——建造防御塔。消灭敌人会掉钱，钱能用来升级防御塔，从而能消灭更强大的敌人。这些是塔防游戏的基本元素。游戏里不存在操作上的困难，也没有多少对时机把握的要求。塔会自动攻击，每波怪物之间都有一个时间间隔，玩家要做的，就是在这段时间里悠闲地点点这个，点点那个，在下一轮进攻前完成自身强化。玩家能在很短的时间内了解并熟悉这些设定，哪怕此前你对游戏一窍不通，甚至，你是一名盲人。2010

（左上图）《Rampart》已经和现代塔防很接近了
（左下图）《Hoi Hoi》的Game Boy重制版《Stop That Roach!》
（右上图）《异形——地球战区》凭借着极为出色的画面（以独立游戏来说）和反塔防要素，在2011年得到了诸多好评
（右下图）《Bokosuka Wars》具备了一个塔防游戏的基本特征，游戏内拥有大量的远程单位









年11月，塔防游戏被首度引入到盲人游戏社区，这是一款名叫《Aprone's Towers of War》的音效游戏，为视觉障碍者的游戏世界献上了一抹独特的色彩。

易于上手只能证明游戏的简单，耐玩度才是玩家乐此不疲的原因。塔防游戏通常有着循序渐进的关卡设计。随着时间的推移，进攻怪物会越来越强，各种高级防御设施也逐渐解锁。整个游戏流程，就是玩家不断探索未知元素（新怪物和新塔），并将其融会贯通的过程，新鲜感与挑战性皆有。无论来犯的怪物多么凶悍，都只能在蜿蜒的道路上左冲右突，最终败倒在更强的防御工事下，这满足了一个人类原始的欲望——控制欲。到了游戏后期，满地图的高级防御塔与海量怪物交锋，往往能产生华丽的视觉效果，给人一种大规模消灭敌人的快感——杀戮的快感。

这些元素汇集起来，形成了塔防游戏基本的游戏性。但市面上有这么多塔防游戏，无论将这些要素怎样发扬光大，若换汤不换药，只能让玩家迅速审美疲劳。只有在这个基础上加入独特的创新，才能有塔防游戏百花齐放的今天。

防守的变迁

早期塔防游戏的经典元素是：玩家自主行动的能力很低或干脆没有，敌人从出口处一波波出现，你布置的塔防能不能挡住敌人，完全是考验塔布局的合理性，这是塔防乐趣的来源，也是在考验制作公司对平衡性的把握。传统塔防游戏主要有两种流派——“固定路线”与“迷宫”，分别以《元素塔防》和《桌面塔防》为代表。前者最为常见，怪物在游戏地图给定的路线上前行，玩家只能在道路两旁筑塔防守，不得越界。而后者在自由度、难度以及深度上都要高不少，受到很多核心的塔防玩家推崇。“迷宫”类塔防的地图上没有固定的路线，只有怪物出生点和目的地。玩家需要用塔来围成一条线路，为了让怪物走尽可能多的路，这条线路通常是反复曲折的S形。在熟悉AI路线算法和行动规则后，玩家可以使用很多高级技巧，比如搭建一条路线，诱导怪物深入，走到一半时，玩家将一个路口堵上，迫使怪物回头另寻出路，以此来延长攻击时间。无论哪种流派，游戏里都会出现一些无视地形路线的的怪物，比如飞行单位，这是为了鼓励玩家活用多种防御设施，增加游戏中的不确定性。

理论上，一款优秀的塔防游戏有着严谨的数值设定，能保证玩家布置的塔刚好消灭当前敌人。但这实现起来太难了，玩家的游戏水平各不相同，为了照顾水平较低的玩家，制作公司往往会降低游戏难度，导致水平较高的玩家过快消灭一波怪物，在下一波来临之前处于无所事事的状态。“尿点”是所有游戏的大敌，塔防也不例外。无论是《魔兽争霸



（左上图）以爽快的炮火消灭如潮水般涌来的敌人，这会给人很大快感
（左下图）《魔兽争霸Ⅲ》无数自定义塔防地图也为塔防的发展起了不可估量的作用
（右上图）《国王保卫战》从Flash辗转到iPad，成为最受欢迎的塔防游戏之一
（右中图）《元素塔防》是固定路线塔防的代表作品，灵感来源正是《魔兽争霸Ⅲ》的同名塔防地图
（右下图）《桌面塔防》是给那些最痴迷这类游戏的玩家准备的









Ⅲ》里的塔防地图，还是2005年前后的传统塔防游戏，我们都会遇到难度过高或过低的问题。这逐渐暴露出传统塔防的弊病：游戏的互动元素太少，仅靠增加单位、平衡数值无法解决“冷场”问题。

之后，情况逐渐发生了一些变化，制作者们试图往塔防游戏里加入一些自主操作的元素。在一些游戏里，玩家作为“英雄”或者“指挥官”，往往具有一些伤害性或援助性技能。这保证玩家有更多的事可干，而不是在没钱的时候做一名旁观者。技能的加入，也使战场变得更加可控，在一定程度上平衡了不同水平玩家的差距。

在完善互动性方面，《植物大战僵尸》是一个绝佳的范例。这款发售于2009年的休闲游戏能在接下来的两年里保持居高不下的人气，其严谨的数值设定，有趣的“人设”和技能，平滑的成长曲线固然功不可没。但很少被人提及的“阳光值”设定却是它之所以与众不同的关键。阳光不仅取代了塔防游戏里“打怪掉钱”的俗套设定，更极大地增加了游戏的互动性。玩家需要一刻不停地手动采集屏幕里掉落的阳光，不仅不会无所事事，反而会在战斗激烈的时候手忙脚乱，全程均无冷场。试想，如果《植物大战僵尸》是这样一副光景：系统在准备阶段给玩家分配了一些启动资金，玩家用这些钱造了一排豌豆射手。过了3分钟，第一波僵尸被消灭，玩家用僵尸掉落的钱造了另一排豌豆射手，等下一波僵尸的到来。无论这款游戏有着多么严谨的数值，多么可爱的“人设”，多么有趣的技能，你的耐心大概都会在一次次的等待中消耗殆尽。

现在所有游戏公司都知道互动元素的重要性了，他们调动所有的想象力，极尽可能地将其它游戏类型嫁接到塔防上。于是我们看到了将动作与塔防结合的《兽人必须死》，哦现在它都发售到第二代了。我们还看到了将第一人称射击塞到塔防游戏里的《幽闭圣地》（Sanctum），主打联机对战的《炮塔战争》（Tower Wars）。在《玩具兵》《Toy Soldiers》这款以第一次世界大战为背景的塔防游戏里，玩家甚至能亲自操控所有载具和防御工事，带来了远超于传统塔防的游戏内容。

塔防搭台，其它元素唱戏，带来各种奇怪的玩法，这或许已经背离了传统塔防“易于上手，老少咸宜”的理念。但这些“异质”塔防无疑在增加这个类型的受众面，使其从一个策略游戏的分支向单独的游戏类型靠拢。当然，如果你仍然钟情于传统塔防，却又不喜欢传统塔防那缓慢的节奏，那么不妨试着增加一下难度，就笔者的经验来看，增加难度往往会带来更多的挑战性。原本平淡无奇，让人打瞌睡的塔防游戏，也会变得惊险刺激起来。

（左上图）TopWare Interactive推出了基于《两个世界2》背景的塔防游戏《两个世界——城堡防御》
（左中图）《兽人必须死》相对于其它塔防的一大亮点就是各种搞怪的陷阱
（左下图）《幽闭圣地》将射击第一人称与塔防结合，创造了独特的游戏体验，但关键的平衡性做得不太好











（右上图）《炮塔战争》采用了金属+卡通的画面风格，密密麻麻的炮塔齐发，看着十分过瘾
（右下图）咱塔防也能用上“虚幻3”引擎了，这是以前那些Flash小游戏想都不能想的

“轩辕剑”热播现象对游戏品牌之利弊浅析

国产单机游戏的新出路

从当年的电视剧《仙剑奇侠传》，到现在的电视剧《轩辕剑之天之痕》，经典游戏改编电视剧后受到的巨大关注，似乎让原本不景气的国内单机游戏行业看到了一条新的出路。

■北京 碧海银鲨

由大宇资讯旗下的著名单机游戏《轩辕剑叁外传——天之痕》改编的《轩辕剑之天之痕》电视剧未播先红。在经历了播出前3天沸沸扬扬的“禁播”风波之后，电视剧终于延迟半小时出鞘，并在接下来的几天持续升温。前段时间网络上风传广电总局要下达“限游令”，传闻煞有介事地指出，将禁止网络游戏改编为电视剧。这条传闻反而把《天之痕》更进一步地推上风口浪尖。好在广电总局对此传闻进行了辟谣，可以想见，今后还会有游戏被源源不断地改电视剧。由于“轩辕剑”系列在国内的地位远没有“仙剑”这么特殊，我们也可以从中更清晰地看到改编电视剧对游戏品牌的利弊冲击。

单机游戏改编电视剧，《天之痕》并非首例，第一个吃螃蟹的是同为大宇旗下，且与“轩辕剑”系列并称为“大宇双剑”的另一著名品牌“仙剑”。“仙剑奇侠传”同名电视剧于2005年上映，创造了当年的收视神话，从此还开辟了游戏改编电视剧的一个新的剧种。之后，《仙剑奇侠传三》的同名电视剧于2009年上映，同样创造了当年的收视神话，至今这两部“仙剑”电视剧仍然在各卫视不断重播，与《西游记》《还珠格格》等一起抢占学生假期档。这两部电视剧同样也捧红了一大票的演员，按目前的这个势头来看，此次的《天之痕》也不例外。

尽管游戏改编的电视剧彻底火了，但口碑并未与人气成正比。这3部电视剧都有一个共同的结局，那就是并未获得大众（尤其是游戏玩家）良好口碑，反而给大众形成了一种由游戏改编的电视都是魔幻雷剧的错觉。当然，综合来看，《轩辕剑之天之痕》热播的现象已经成为了互联网绝对的热点，由于其与国产经典单机游戏相关，也引起了无数玩家和业内人士的关注。那么，这一热门现象，对于游戏又有何利与弊的影响呢？

“天之雷”？

游戏改编电视剧，其实就是将一个故事从“二次元”的游戏表现形式改编为“三次元”的真人表演形式。无论国内还是国外，这一般都是件吃力不讨好的事情。国外诸多游戏大作改编成为电影之后，由于情节和设定改动过大，一直以来都逃不过被游戏迷们吐槽的命运，有些作品还因为与原著关联度太少而被玩家拒绝承认是游戏改编电影。

唐人电影拍摄的3部根据RPG游戏改编的电视剧，也同样遭到了被玩家吐槽的命运。但与国外游戏改编的电影相比，除了情节差异过大而导致游戏迷不满外，还有一个令所有观众都为之凌乱的毛病——这3部电视剧的“雷点”都很多。如《仙剑奇侠传》里拜月说出“地球是圆的”；《仙剑奇侠传三》中蜀山出品的高科技产品包括MP3、对讲机、搜索引擎、可视电话、GPS定位系统等；而到了《天之痕》中，单单在首周播出的前4集，就已经出现了平板电脑、投影仪、摄像机、监控摄像头、光碟、望远镜等高科技产品的“穿越版”，在第二周播出的第5集里甚至直接出现了目前还未上市的iPhone 5的古代限量版“鸦风5”……

先不说改编后的剧情如何，就这些穿越道具而言，就



游戏改编电视剧，首先要面对的就是选角问题，这些角色满足你心目中的游戏角色形象么？

已经决定了电视剧绝非严格地还原原著。或许唐人电影也只打算拍成富含轻松娱乐元素的魔幻类古装偶像剧。而主演们利用这些穿越道具所演绎出来的故事，无疑到处都充斥着刻意的造作桥段，即使在力求还原游戏原著里的经典感人情节时，也是充满了雷点与被吐槽的欢乐。联想到大宇双剑的游戏制作组曾花费大量时间调查各种历史古籍，以便于游戏中表现古代文化元素的做法，电视剧这样的做法更难以让玩家满意了。

其实，“轩辕剑”系列的游戏原作中也有一些类似穿越的道具，但在游戏中出现时要么有着独特的解释，显得合情合理，要么就是制作小组在不影响主线剧情设定之下的善意恶搞情节。如《枫之舞》中的乾天太红其实就是机关术祖师墨子改装的一个红宝石激光发生器；《轩辕剑肆》中的黑火与现代的核能极其类似，而紫云塔则是古代的飞行器，与巨雷、踏弩、机关人/兽/龙/屋等等一起，都是游戏正常设定中的超现实机关术科技的结晶；甚至连《轩辕剑叁》中反派科学家黄雷临死前研究质能方程式、赛特用望远镜看泰坦尼克号的恶搞情节，以及《苍之涛》中的各种穿越与平行世界等，给人更多的是会心一笑而不是扑面而来的违和感，更不至于像电视剧里那般雷倒一大片观众。

除了道具的穿越以外，人物关系、人物性格、故事核心设定方面的改变，才是造成大量忠实的游戏玩家们难以接受游戏电视剧化的一个重要因素。严重脱离了原著设定的电视剧不可避免地遭到无数游戏玩家的砖头、口水与吐槽，也因此酿成了电视剧迷与游戏迷在网上长期互相吵架的后遗症。对《天之痕》的游戏迷而言，电视剧无疑摧毁了他们心目中的经典，无怪乎电视剧被他们称为“天之雷”。倘若我们来看看电视剧对游戏的一些重要改动，也不难理解忠实游戏迷对电视剧的看法。

首先，在游戏中非常重要的系列核心世界观设定，电视剧往往不能遵循。比方说，《仙剑奇侠传三》里，“孙子辈”的李逍遥穿越来为景天指点迷津。再比如，凡是“轩辕剑”系列的玩家，对于十大神器这种核心世界观设定无一不滚瓜烂熟于胸，但《天之痕》电视剧仿佛抛弃了整个系列的世界观与情节关联照应等问题，完全另起炉灶，将十大神器缩减为5个（琴鼎印镜石、轩辕剑与炼妖壶虽然也有出场，但不在此名单之列），并将其来源描述为由女娲补天遗留下的五色石所化。

其次，如果你是没接触过游戏的观众，也许只是把很多“不重要”的情节当作是插科打诨的无厘头情节看待。但倘若你在游戏的陪伴下度过了青少年时光，对游戏原作有着深厚的感情，那么，当听到女主角们被剧中男主角冠以

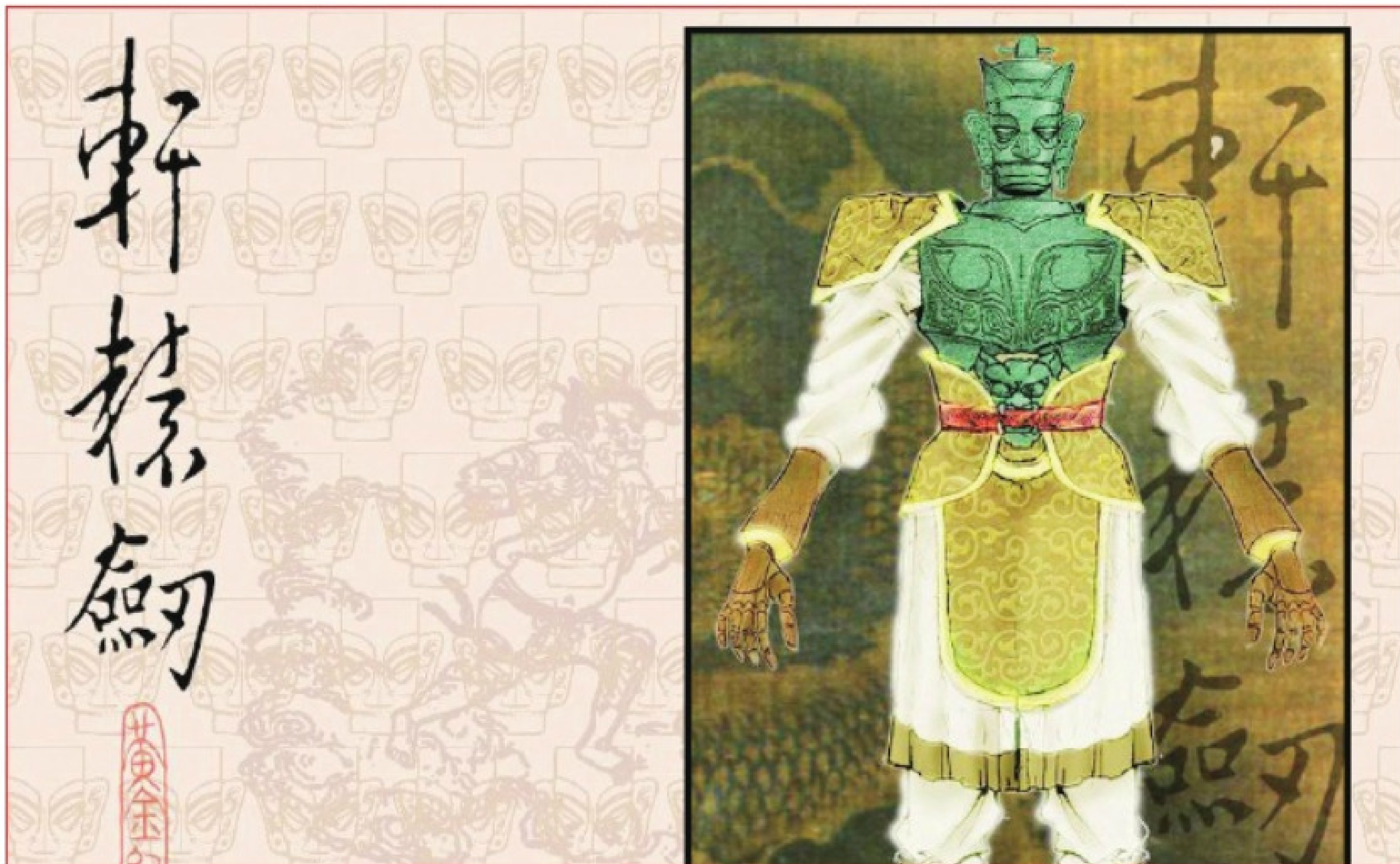
（左上图）张烈在游戏与电视中的形象对比
（左中图）游戏里的3位女主角
（左下图）电视剧里的3位女主角
（右上图）《天之痕》游戏中的诸多出场角色
（右下图）《枫之舞》中的机关人是游戏正常设定中的超现实机关术科技的结晶











“恶女”“猪婆”“拖把”这种外号，当你看到阿奴长出了胡子，魔尊重楼变成了一个被邪剑仙完虐并拔角的“牛魔王”，宇文拓实力大减、并非天下无敌之时，心里会是什么样的感受呢？

游戏改编电视剧热播，进而引起电视剧迷与游戏迷的激烈争论，这也是必然的。因为RPG往往只采用主角的单一视角来展现情节的发展，从游戏转变成电视剧，在剧情方面就不可避免地要进行一些修改。无论是之前的两部“仙剑奇侠传”电视剧，还是《天之痕》，都是影视编剧在游戏剧情大纲基础上进行的再创作，完全可以当成新的同名同人作品来看待。《天之痕》的电视剧就是4名影视编剧在游戏原著的基础上进行改编而成，单看编剧数量就可想而知，电视剧相比于游戏原著必有极大的改动，所以游戏迷们不妨换一种心态来看待这一游戏衍生的“同人作品”吧。

电视剧改编热潮

其实游戏被改编成同名电视剧上映，对任何厂商都不是坏事。君不见国内各大网游公司不惜花费重金，尽力想与影视行业靠拢么？淘米先后打造了两部《摩尔庄园》改编的电影；网易正投一亿巨资打造《梦幻西游》同名动画片；单机游戏《古剑奇谭》也联合《秦时明月》的制作方玄机科技打造同名动画电影。在真人饰演的影视作品方面，有搜狐畅游去年借助在网络上人气超高的《步步惊心》宣传旗下网游作品《鹿鼎记》的例子，并拍摄了微电影《梦回鹿鼎记》；金山软件投资4000万人民币拍摄了改编自《剑侠情缘网络版叁》的《剑侠情缘——藏剑山庄》电视剧，只是受限于题材、剧本、制作水准、播放平台等限制，没有取得预期的宣传效应。至于电视媒体广告方面，自从2004年4月广电总局下发通知，全面禁止国内电视台播出电脑网络游戏类广播电视节目之后，各种网游大作都在想方设法地打擦边球在电视媒体上露脸。经过多年以来对广电总局尺度方面的不断试探，近年来更是以各种不触及游戏杀戮画面底线的广告形式频频亮相，俨然已成为常态。

2009年，完美时空依靠《仙剑奇侠传三》的热播，邀请数位电视剧主演拍摄了《梦幻诛仙》的宣传片，透露出拍摄同名电视剧的意向。“诛仙”与“仙剑”两种元素的合璧无疑让以青少年粉丝为主的电视剧迷兴奋不已。同样地，麒麟游戏将旗下的游戏《水浒传》《画皮》与电视剧《新水浒传》、电影《画皮2》等一并借力宣传。至于游戏与影视的跨行业联姻合作更是数不胜数，如《七雄争霸》与电视剧《大秦帝国》联姻，《成吉思汗》与电影《刺陵》合作等。

与国内短短20多年的游戏业相比，影视行业的历史无



（左上图）游戏中的上古十大神器，在电视剧中只有下面的琴鼎印镜石入选上古五大神器
（左下图）一些感人场景也因为雷点甚多而被冲淡了气氛
（右上图）大胡子阿奴
（右下图）五大神器之——鸦风，你值得拥有。该不该称赞导演的Kuso精神呢？









疑更为悠久，对社会各阶层人士影响更大，尤其容易吸引追求时尚的年轻一族。这也是网游厂商们缘何如此热衷于将旗下的网游大作搭上热门影视作品进行联姻宣传的根源。大宇资讯自2009年开始进行企业转型，由单纯的游戏开发、经营转型为以IP（知识产权）经营为核心的企业战略。大宇在继续开发下一代游戏产品的同时，旗下知名RPG的电视剧版权、小说改编版权也是一个不小的赢利点。近期大宇与知名奇幻作家燕垒生合作，邀请其撰写《天之痕》的官方小说，欲借助同名电视剧的热播而上市，此外还伴随有一系列动作。可见，大宇在游戏改编影视、小说等作品的道路上有着很深远的计划。

命运坎坷，否极泰来

“轩辕剑”系列是一个拥有10部正统单机RPG、一部回合制策略游戏、3款网络游戏的庞大国产游戏系列。无论是在“老三剑”（《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》）还是“新三剑”（《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《古剑奇谭》）中，一直都扮演着一个不可或缺的老资格角色。但是，“轩辕剑”与其他新老两剑相比，一直也面临着知名度过低，人气不及其品质的尴尬现状，这从以往大宇双剑的销量对比上就可见一斑。更何况这个系列曾多次传出面临夭折的命运。最早的风传是在2004年，而在2008年《汉之云》发售之后，由于两岸上市不同步，游戏的加密措施很快便被破解，最后延迟一年上市的简体版《汉之云》销量惨淡，再加上《汉之云》以“剑的传说，直到永恒”的字样结尾，更让人就不得不担心这个系列将何去何从。

转折发生在去年，自从《古剑奇谭》横空出世成为新的一把剑，《仙剑奇侠传五》销量破百万，单机市场开始有复苏的迹象。电视剧《天之痕》顺利开机拍摄之后，终于传出《轩辕剑陆》的剧本正在撰写之中，游戏计划定于2013年中上市的真实消息。虽然命运坎坷，但让玩家感到欣慰的是，“轩辕剑”系列的制作小组历来都是DOMO，尽管人员部分一直有所变动，但游戏系列所传承的风格始终不变。

随着电视剧的热播，系列最新作《轩辕剑陆》的消息也越发地引人关注。据传《轩辕剑陆》博得国内许多游戏厂商的青睐，大陆地区的代理权曾被多家游戏商争夺。目前已经确认的消息是，《轩辕剑陆》的大陆代理权已被初次涉足单机游戏领域的搜狐畅游拿下，并将在明年于两岸同步发行。可以预见，“轩辕剑”系列目前已经拥有了比从前更高的人气，更大的平台，以及解决了困扰已久的大陆延迟上市的问题，势必能让这个拥有长达22年历史的古老游戏品牌焕发出新的生机。

（左上图）不知电视剧是否还会保留《天之痕》中经典的一幕：3个人的时光
（左下图）2010年上海电视节上发布的《轩辕剑之天之痕》正式概念海报
（右上图）现代高科技通讯工具穿越回古代
（右下图）“轩辕剑”电视剧吧现在十分热闹

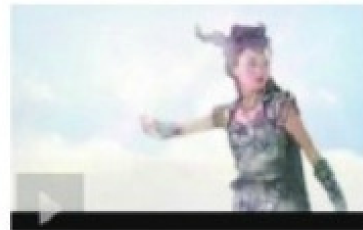






43 【轩辕之痕】我这有轩辕剑的新版片花 有图为证谁要
大家很恨湖南卫视剪掉了剑痴扮女人的那个剧情吧。我现在正好有，给大家补上 20集的时候，靖仇中毒变老，玉儿终于明白自己心中所爱，开始紧张靖... 一楼度...





5 【轩辕之痕】献图，小雪剑痴一枚 轻喷TUT
发现轩辕吧也有格式啊= =好吧~~为了防吞1L献赤贯星 吾辈是银魂吧穿越过来的，近来看轩辕剑【CP什么的最有爱了！倪郅凯！ 很喜欢某个镜头，就画成了2次...

7 【轩辕之痕】唐人编剧缺爱吗？
从仙剑一到剑三，无一悲剧结局，看的我们都很虐心。为什么有情人总是不能在一起，总是要生离死别。 小说与电视剧相似度99%， 果然连台词都一样，如果...

蒂姆·谢弗 Tim Schafer**生日**1967.7.26**出生地**美国加州索诺玛**荣誉**未知

蒂姆·谢弗的游戏生涯

奇思妙想20年

当蒂姆·谢弗带着《冥界狂想曲》(Grim Fandango)和《精神世界》(Psychonauts)这样的作品回顾20多年的游戏制作生涯时，反倒觉得当初的自己是那么糟糕，若不是幸运，根本没有能力进入这个行业。



蒂姆·谢弗不仅在游戏创作上异于常人，他还会把搞怪带到日常生活中

■上海 小象咪咪

1967年，蒂姆·谢弗出生于美国加州的索诺玛（Sonoma）县。当他上高中的时候，正好遇上电子游戏产业大爆炸的年代。当时市面上最流行的游戏机是雅达利公司的经典产品“ATARI 800”。和其他追求酷炫的青年人一样，谢弗也疯狂地迷恋上电子游戏。他平日里最喜欢的作品，是一款名叫《滚球大战》（Roller Ball）的游戏。他花费大量时间把自己关在房间里，伴随他心爱的雅达利游戏机。从此，两个公司的名字深深地印刻他的脑海中——雅达利、还有制作了《滚球大战》的LucasArts。

出人意料的求职经历

谢弗追寻着众多游戏人的足迹，因为游戏而选择了计算机专业。1989年，毕业之后的他立刻给当时日渐衰落的雅达利公司寄出了自己的求职信。可惜却收来一封措辞委婉的拒绝信。在信中，雅达利的HR遗憾地说，尽管他的资质达到了公司的要求，但目前雅达利没有合适的位置留给他。

被雅达利拒绝后不久，谢弗又陆陆续续收到各式各样的拒绝信，有一次，为了能够获得给图书馆做标签系统的工作机会，他特意买了条新领带，还熨了衣服，可依旧改变不了被拒之门外的命运。这是谢弗最压抑的一段日子。日后他这样回忆道：“如果当时的我有能力进入游戏公司，那么所有的人都能进去了。”

到了当年夏天，谢弗还没有找到自己的工作。一天，他在大学的就业中心看到一张招聘海报，最上方画着公司的商标——LucasArts！这个名字再次让谢弗兴奋起来。他立刻照着招聘信息打了个电话过去。电话的那头是一个叫大卫·福克斯的资深策划。没等福克斯问几句话，谢弗就讲起他是多么希望进入LucasArts。他说自己之所以向往这里的工作机会，不仅仅是因为他们创造了《星球大战》，更因为他从小就痴迷于LucasArts的游戏——《滚球大战》。

“《滚球大战》？”电话那头的福克斯反问了一句。

“对！我爱死《滚球大战》了。”谢弗越说越来劲，“我为了玩《滚球大战》，把雅达利手柄也给弄坏了。”

“好吧……这个游戏的名字叫《滚珠大战》。”福克

斯严肃地说道，“它的盗版游戏才叫《滚球大战》。”

“……”

刚才还滔滔不绝的谢弗一下子噎住了，气氛变得无比尴尬。是的，他那时玩的确实是盗版游戏，而现在，他要为自己的行为付出代价。之后的对话没有能够弥补刚才的过失，谢弗即将遭到又一次求职失败。在电话面试的最后，福克斯还是同意谢弗寄一份简历过来，并且要求多加一页纸，来描述自己对理想工作的设想。既然自己已经把电话面试搞砸了，那这份简历就成了谢弗最后一根救命稻草。谢弗没有像普通人一样，在纸上洋洋洒洒写一堆东西，反而用电脑画了几幅有趣的图画，配上文字，再打印出来，随着自己的简历寄给了LucasArts。在这张图配文的纸上，谢弗竭尽所能地展现自己的怪诞诡异。更诡异的是，他居然在几天后收到了LucasArts的入职通知书，并且许诺给他27000美元的年薪。就这样，谢弗开启了自己的游戏制作生涯。

剑走偏锋

进入LucasArts的谢弗，并没有直接开始他的策划和程序员生涯。他被安排做一些游戏做测试，此时LucasArts的当家游戏人朗·吉尔伯特（Ron Gilbert）正在策划一款以海盗为主题的冒险解谜游戏。刚进公司没多久的谢弗也被扔到吉尔伯特身边，除了编程，还要和另外一个程序员戴夫一起写对白。根据吉尔伯特的设想，这是一款严肃的海盗题材游戏，其间的人物对白也应像正剧一样。然而谢弗是个喜欢搞怪的人，他和戴夫偷偷地在那些临时对白里，加入许多幽默搞笑的段子，把整个游戏的基调给转了个弯。吉尔伯特在审查游戏的时候，惊讶地发现这两个程序员的“杰作”。尽管和自己最初的设想不同，可吉尔伯特还是同意放手给这两个人，让他们去尽情搞怪，于是这款海盗游戏也变得面目全非。谢弗和戴夫写了这款游戏三分之二的对白。这些轻松有趣的对白，为这款游戏增色不少，而日后这款游戏也成了冒险解谜游戏历史上的巅峰——《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）。

在《猴岛小英雄》中大显身手的谢弗获得了参与更多项目的机会。到了1995年，谢弗获得了独立制作游戏的机会。此时他的脑海中已经有了一个点子：一个讲述主人公昏迷后，在臆想的世界里冒险的故事。他谋划着能够将它做成一款游戏，甚至于连游戏主角的名字也起好了——Raz，来源于他的同事、动画师Razmig的昵称。

没等谢弗将他的计划付诸实施，LucasArts又给了他新的机会。公司希望想象力丰富的谢弗能够制作一款风格与众不同的冒险游戏。谢弗将这个游戏的主题定为“死亡”。

（左上图）谢弗当年看到的LucasArts招聘海报
（左下图）谢弗在给LucasArts的求职信中所画的理想工作蓝图
（右上图）雅达利公司给谢弗的拒绝信，措辞委婉但结果令人失望
（右下图）《精神世界》源自于谢弗疯狂的想法，他最后成功了


LUCASFILM
LUCASFILM, LTD.
Assistant Designer/Programmer

This is to announce an opening for a fulltime Assistant Designer/Programmer ... Division, reporting to AJ Redmer, Director of Development.

Responsibilities include:

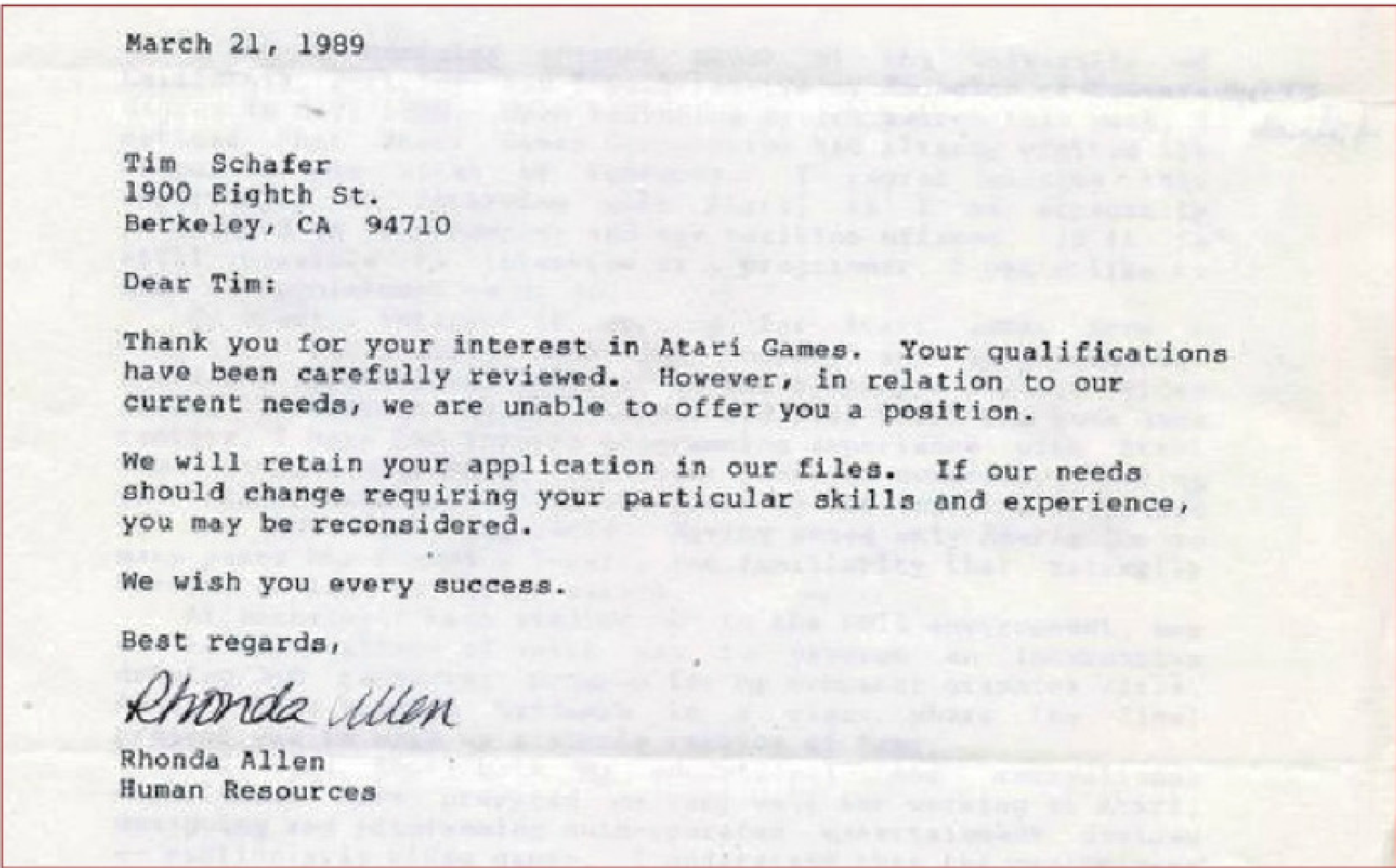
*Implement designs for graphic adventure games using an in-house game development system.

*Contribute to game designs.

*Assist in debugging and testing the game.

Qualifications:

*Excellent verbal and written communication skills.
*Familiarity with a structured programming language (e.g., C or Pascal)
*Bachelors degree in computer science or four years programming experience.
*Interest/familiarity in computer games.
*Strong imagination.


March 21, 1989

Tim Schafer
1900 Eighth St.
Berkeley, CA 94710

Dear Tim:

Thank you for your interest in Atari Games. Your qualifications have been carefully reviewed. However, in relation to our current needs, we are unable to offer you a position.

We will retain your application in our files. If our needs should change requiring your particular skills and experience, you may be reconsidered.

We wish you every success.

Best regards,

Rhonda Allen

Rhonda Allen
Human Resources





他选取了阿兹特克人的传说，描述一个人死后的奇怪世界。在这个充满美国上世纪30年代风情的黑色喜剧中，主人公为了能够离开这个世界，做出了许多荒诞不经的事情。谢弗的奇思妙想与搞笑风趣在游戏中再次体现。游戏发售后获得了媒体的一致好评，GameSpot网站将1998年的年度游戏颁给了这款黑色风格的冒险解谜游戏——《冥界狂想曲》。

《冥界狂想曲》的成功，让谢弗更加迫切地想要制作真正属于自己的游戏。在LucasArts中，他一直处在吉尔伯特的光环下，一遍又一遍地制作基于SCUMM脚本语言的冒险游戏。已经工作了10年的谢弗，想要尝试新的天地，他打算成立一家属于自己的公司。

自立门户

2000年7月，谢弗与另外两位同事离开了LucasArts，在旧金山的一家旧鞋店里成立了自己的游戏公司Double Fine Production。公司的名字源自旧金山的招牌建筑——金门大桥。在大桥上有一段路面被标识为“双倍罚款区”（Double Fine Zone），以警告那些驾驶员不要在桥上胡来。谢弗选用Double Fine作为公司名，巧妙地隐含了“倍儿棒”的双关意思。

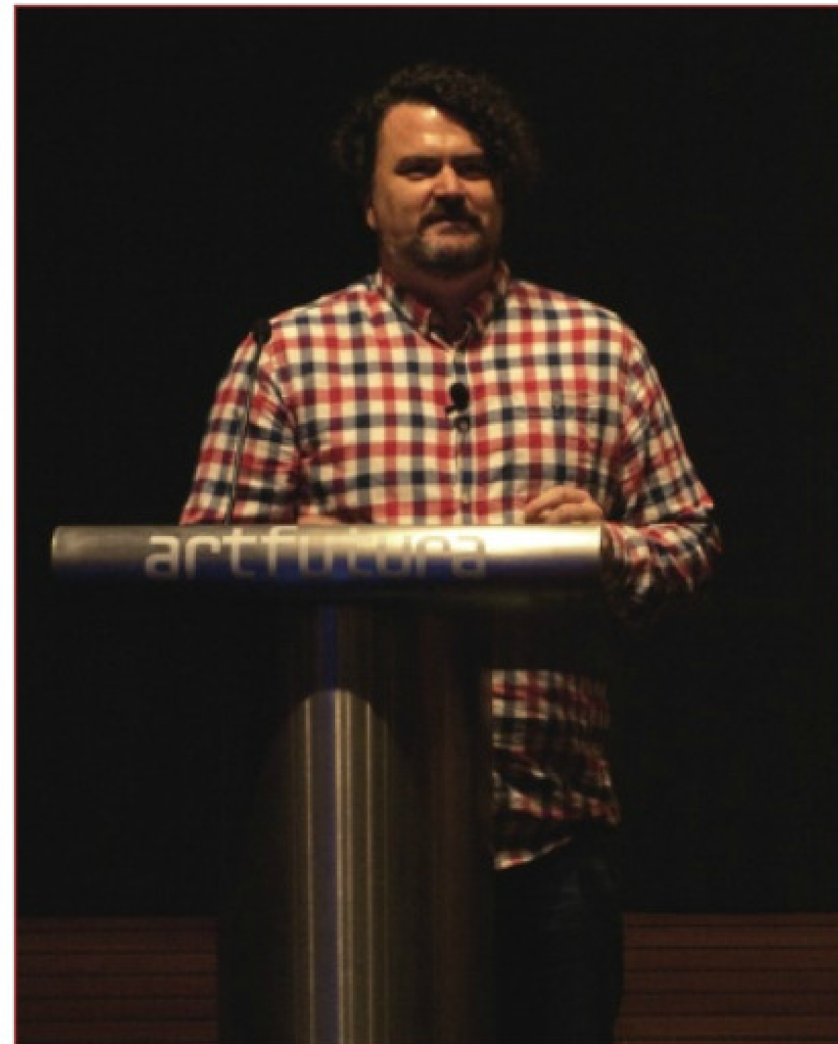
有了自己的公司，谢弗终于可以把他开发《极速天龙》时的点子拿出来用了。他把这个游戏命名为《精神世界》，类型是之前从未尝试过的平台动作游戏，主人公依然叫Raz，开发组的成员几乎是《冥界狂想曲》的原班人马。没多久，真正的Raz——LucasArts的动画师，也跳槽到这家公司。此时原本看好这款游戏的微软突然撤销合同，不愿意为《精神世界》代理，谢弗必须重新找公司来发行他的游戏，这让Double Fine的运营经历了一段困难时期。即便如此，谢弗却没有以此为由开除任何一名员工，甚至还积极运作，让昔日恩师吉尔伯特加入自己的公司。经过多方奔走，Majesco公司终于同意代理《精神世界》。这款游戏也没有让他们失望，上市后好评如潮。而当游戏登陆PS2后，当初毁约的微软懊悔不已。

当蒂姆·谢弗回顾自己20多年的游戏制作生涯时，他觉得自己一开始获得工作是出于幸运。但是在随后的几年里，他不断进步，最后拥有了自己的公司和游戏。谢弗的游戏总是充满着令人惊奇的想法，让他显得与众不同。他可以在游戏开发的关键阶段，让所有人停下手中的活，去制作自己喜欢的游戏小样。他把这种怪异的行为归结为对香港导演王家卫的模仿。而从他的经历中，其实我们不难发现，谢弗骨子里的那种搞怪情结和坚持走自己的路，才是让他获得如今地位的真正原因。P









（左上图）爱搞怪的谢弗甚至于还接受《芝麻街》里人物的采访
（左下图）《冥界狂想曲》展现了浓浓的黑色喜剧风格，这与谢弗的个性不无关系
（右上图）《野蛮传奇》（Br0tal Legend）是DoubleFine公司最新的主机作品
（右下图）谢弗在2009年的“未来艺术节”上发表演讲

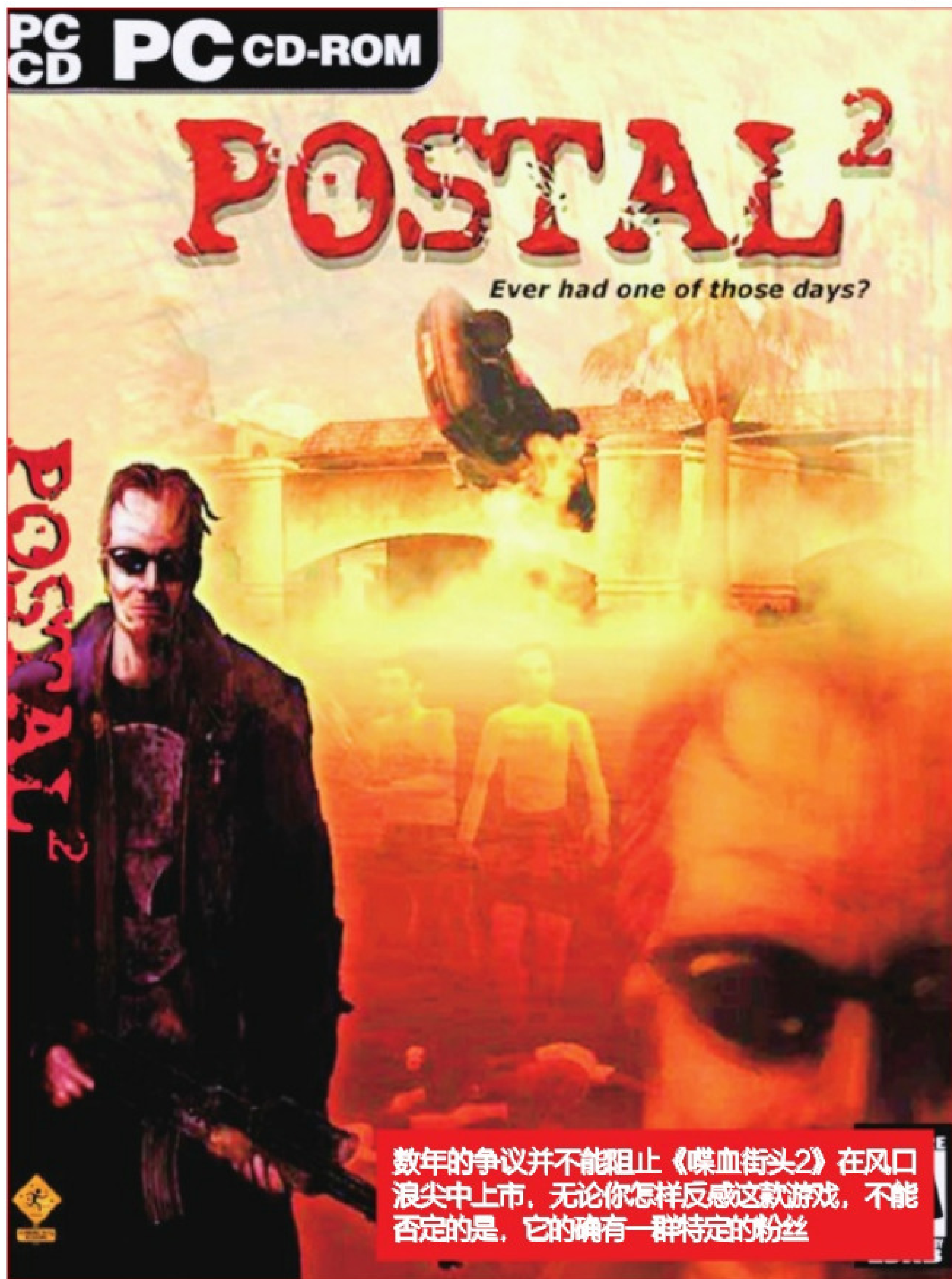
喋血街头2 Postal 2 **类型** 射击 **制作** Running with Scissors **发行** Whiptail Interactive **发售日** 2003.4.13

喋血街头2

今日的玩家们断然不会忍受着像"喋血街头"系列那打水枪一样的射击感，像砍空气一样的肉搏，不断往你枪口上撞的"友军"，更别说那层出不穷的Bug，但对于Cult片爱好者，这个系列可谓邪典风范的奇葩。

■江苏 防弹手柄

"喋血街头"系列拥有任何贴着"暴力""危害青少年身心健康"等恶属性标签的游戏所可望而不可及的"桂冠"——先后在8个欧美国家被禁止销售，是各国痛恨游戏的议员和社会人士们用以例举电玩罪状的首选物证。事实上即便是资深动作射击游戏爱好者，其中的绝大多数也不会对这个主流媒体从未给过及格分的系列有任何好感可言。而在另一方面，诞生于1997年的这个"人神共愤"的品牌，居然在过去的14年时间中推出了3款作品，以Vince Desi、Mike Jaret为首的一帮开发组成员，并没有因为系列十几年如一日的低销量和恶评如潮而分道扬镳，位于亚利桑那州美墨边境小城图森的Running with Scissors工作室依然"健在"。更令人不可思议的是，这个系列居然还有一票铁杆玩家——这个"反人类"群体能够做到无视其中大量的Bug，极端无厘头的剧情、毫无理性可言的血腥杀戮、粗糙不堪的画面、粗鄙下流的作风和拙劣的操作手感，并且乐在其中……



数年的争议并不能阻止《喋血街头2》在风口浪尖中上市，无论你怎样反感这款游戏，不能否定的是，它的确有一群特定的粉丝

正如这个系列的制作方Running with Scissors的CEO解释的那样："游戏的唯一乐趣就在于尽可能地去伤害每一个人"。在《喋血街头》初代成功（在1997年卖了20多万套，在当时已经算不小的成功了）后，他们原本想立即开发续作，但前作引起的法律争论使得这个项目被拖延了好几年。"遗憾"的是，《喋血街头2》最终还是得以发售，掀起了新一轮关于游戏暴力、关于"邪典"精神的讨论。

"邪典"精神放光芒

你不能用"雷作"一词来形容《喋血街头》，因为"雷"本来应该适用于那些超大制作，给人以无穷期待，而最终却是将受众涮了一道的东西。比方说你可以将《变形金刚3》称为"雷片"，将《刺客信条》称为"刺客雷条"，但《喋血街头》怎么也够不着"雷"这个字，纵然它新近推出的3代作品在不少游戏网站得到的分数均是一个大大的椭圆形字符。

其实，只要你熟悉美式B级电影中在最极端的派系——邪典电影（Cult Movie，又被称之为磨坊电影，其特色为成本低廉、题材诡异、离经叛道、评价两极，代表作品有《猜火车》《杀出个黎明》），那么就不会对《喋血街头》与其外在恶劣指数成正比的旺盛生命力感到奇怪。从制作方的角度来说，他们从未希望（当然也没有这个能力）通过这个品牌来取悦多数玩家。对于这个系列的粉丝来说，这款游戏所具备的Cult风格，让他们自身对个人化、另类化的追求心理得到了一种身份确认，从而形成了一种独特的亚文化小圈子。

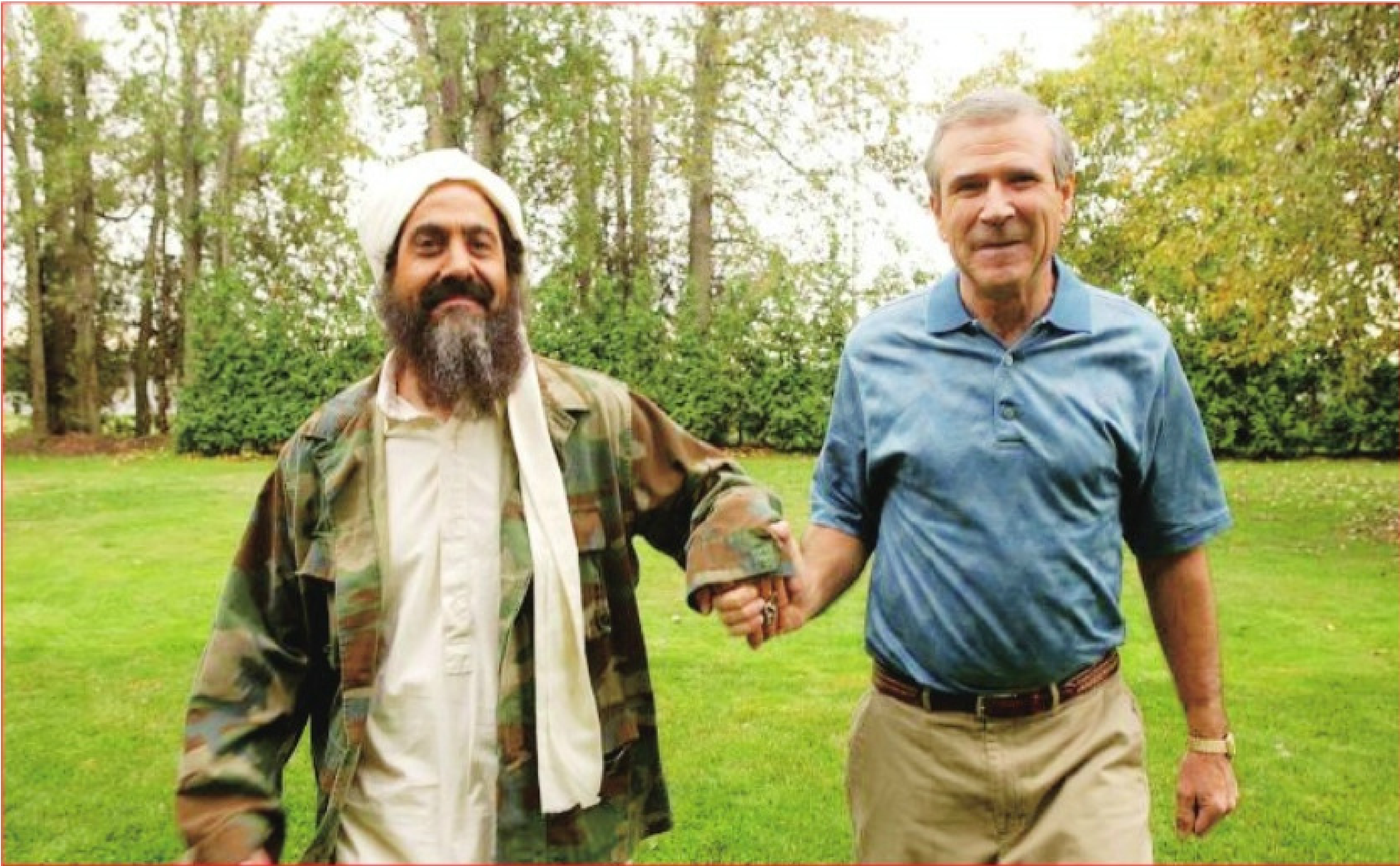
一脉相承的Cult共性

从角色设定来看，Cult片通常瞄准的是由于身份、地位，或者是因为生理、精神状况而被排除在"正常人群"之外的边缘者，通过他们对主流禁忌的极端抗争方式，来获得精神与力量的解放。《喋血街头》的主角Postal Dude在初代故事（如果那算是一个故事的话）开头还是一名邮递员，然而他突然拿起一支机关枪，誓将小镇上的居民统统杀光，你不知道他这样做的目的和动机为何。从邮差仔的随身笔记与每关开始前的几句疯言疯语来看，唯一的解释就是他

不是装疯，那是真疯（Postal这个单词在美式俚语中就有“抽风”的含义）！游戏中的登场角色，同样没有几个符合“正常”定义的家伙：其中有以大卫教教主David Koresh为原型，四处散布歪理邪说的宗教狂热分子大卫叔叔，长得跟拉登大爷一模一样的“奥萨玛”。三代游戏中，RWS邀请到了众多的“社会知名人士”来参演游戏中的NPC，这些“大腕”包括有基佬歌手Randy Jones、前Playboy杂志模特Jennfie Wolcott、XXX动作片男星兼导演Ron Jeremy，被广大玩家痛恨无比的游戏改编烂片专家Uwe Boll。此外，你还会看到RWS几个主创人员那贱格而猥琐的本色演出。

无论是以粗制滥造面目示人的B级片，还是好莱坞大牌影星云集、投资动辄过亿的商业大片，二者的功能都是为主流观众提供视觉愉悦，其主要手段无外乎满足观众的破坏欲（爆炸）与对“色情观看”（美女）的追求。但大制作可以将这些原始需求，用曲折的故事、精湛的表演、刺激的节奏、精彩的特技、煽情的音乐给隐藏起来，然后再憋着劲儿挑逗观众。而对于邪典电影而言，由于制作经费的不足，容不得对观众的两大原始追求去搞包装。因此我们经常看到的场面，就是在表面看似稀疏平常的市井中（因为这样可以少花道具和服装费用），因为突如其来且毫无逻辑性可言的变故而导致混乱，于是角色们像变戏法一样的亮出了杀戮工具，然后上演各种飚血和爆浆儿场面……昆汀电影中经常会对这种经典Cult结构进行致敬，如《低俗小说》开头茶餐厅的抢劫、《杀死比尔》的大反派乱入婚礼教堂，以及《无耻混蛋》中德国小酒馆中上演的“主要角色4秒全灭”。

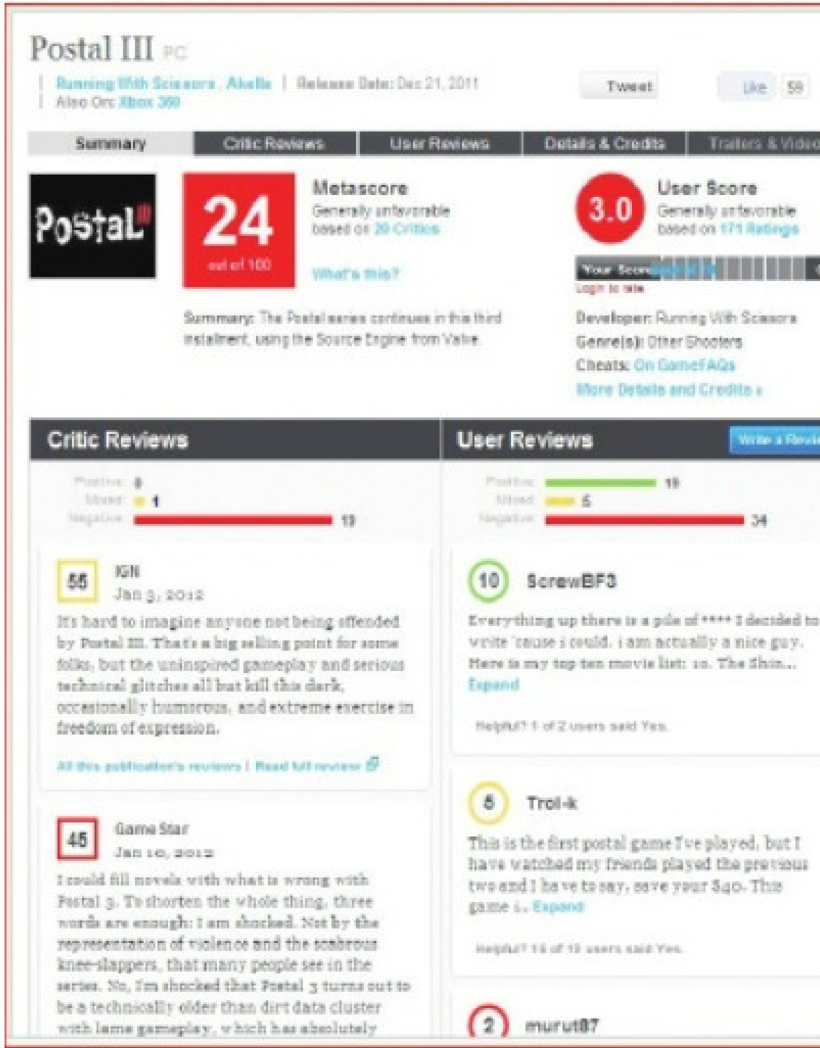
显然，电子游戏领域的《喋血街头》正是这种Cult风的典型代表。在系列首度加入情节要素的二代中，邮差仔从那个喋喋不休的老婆那里接受了各种各样的任务——至少第一眼看上去，它们与“打、砸、抢”这3个字无关，然而B级片中让观众亢奋不已的重口味场面，很快就以突如其来的剧情转换出现了。比方说邮差仔的首个任务是去RWS总部，跟总裁Vince Desi要工资，结果却被告知自己已经被解雇。邮差仔拿着最后一张支票去银行兑现，不巧碰上了银行抢劫犯，于是他拾起武器与劫匪们血战起来，又被闻讯赶到的警察当成了匪徒。邮差仔的最终解决方案是将大厅内的干警与群众全部杀了个干干净净，然后告诉老婆大人自己已经开始“放假”了。在妻子的差遣下，邮差仔在接下来的5天时间中分别从事了一些“家务活”，包括取牛奶、去教堂做礼拜、去图书馆换书、扫墓、到干洗店拿衣服、除草、修车等等，然而这些事件随着塔利班、焚书主义者、亚裔帮派的乱入，最后均以血流满地的方式收场。也许是自觉无趣，



（左上图）拉登大爷和小布什手拉手，欢乐地在草原上奔跑的著名表情图片，出处就在Postal电影版的最后
（左下图）《无耻混蛋》的小酒馆即便在双方剑拔弩张、气氛一触即发的时候，也没有观众会预想到接下来居然大家都……
（右上图）RWS的Logo
（右下图）这样的分数，使得我们不应该用游戏的标准来评判Postal系列，而更应该将其看作是一种特有的文化现象







在游戏的最后，邮差仔选择将自己一枪爆头，使其从老婆的喋喋不休中彻底解放了出来。在后来推出的资料片《审判日周末》中，他又从医院中以无厘头的方式醒来，仿佛自己已经进入了异世界：被硕大的变异猫科动物袭击，好不容易杀出了医院，却发现僵尸大潮已经涌入了天堂镇，邪教分子、极端素食主义者与基地组织的大胡子们将这里搅得天翻地覆。最终邮差仔用一发“和谐弹”，将这个肮脏而混乱的世界彻底抹去。

低俗而不低级

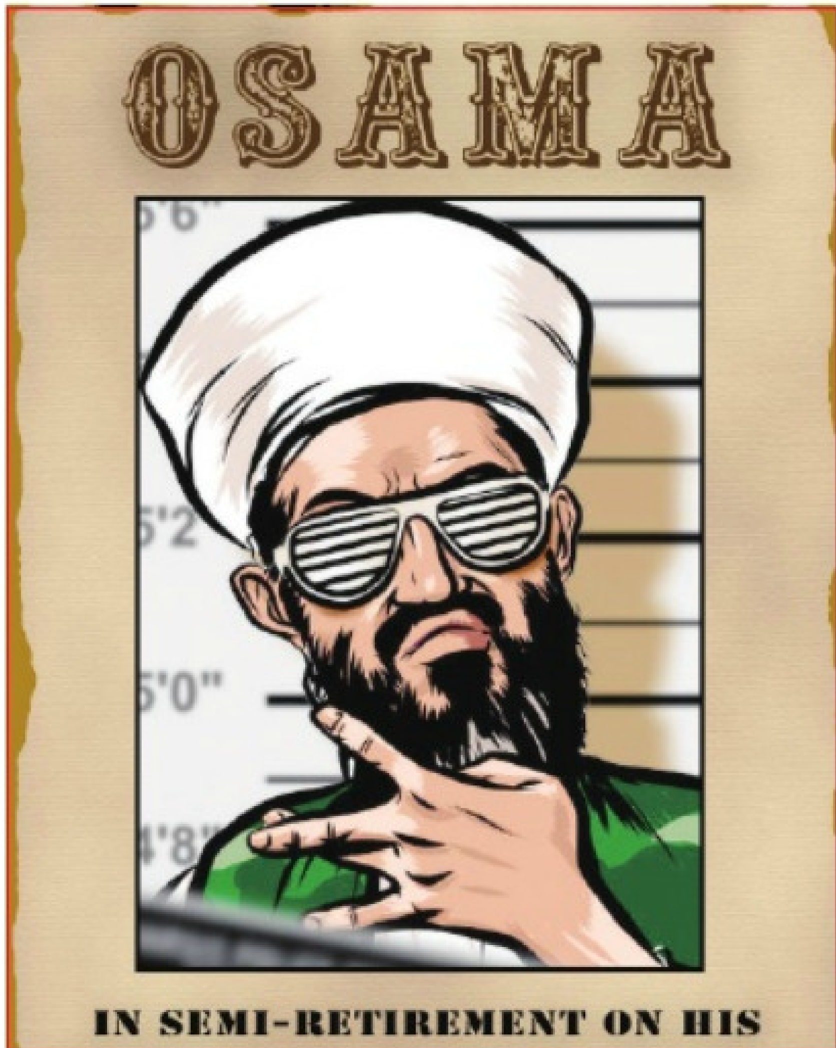
是的，你会觉得与GTA、CoD这样的主流大作相比，能够定义《喋血街头》的形容词无外乎无聊、荒唐、简单、粗俗，同主流受众追求的所谓“优美品位”大相径庭，然而这种无意义，恰恰正是Cult风格的最大意义。不受任何约束的创作特点，使得《喋血街头》融合了恐怖题材的刺激感、卡通题材夸张而自由的表现力、黑色幽默带来的讽刺力，贯彻着制作人个人喜好的恶搞与讽刺。而探索游戏世界观无数细节的引申，理解它们背后强烈的暗示意义，正是《喋血街头》的粉丝们，同时也是Cult Movie爱好者们的最大乐趣。发掘低俗表象下意义的乐趣，甚至超过了游戏本身。

就拿二代来说，当身穿警服的邮差用警棍猛击无辜者的时候，周围的警察不仅不制止，相反会主动承认自己也是“Bad Cop”（坏警察），并且挥舞棍棒前来助阵。这个细节所指的是导致1992年洛杉矶大暴乱的4名LAPD警员殴打黑人司机Rodney King的事件，其罪行的曝光正是通过路过的一位职业经理人的摄像机。因此你可以在游戏中听到来自警察们这样的对白：“注意谁有摄像机，一并干掉！”在一个任务中，邮差仔需要为一封“要求某脑残参议员玩游戏”的请愿信征集8个签名，这个段子的讽刺对象是对电子游戏极端痛恨的美国参议员Joe Lieberman。为了表达自己的好客之情，RWS还将游戏的最低难度命名为“李伯曼模式”；《喋血街头2》在制作过程中恰逢911事件，制作人毫不掩饰地表达了对中东裔的不信任，不仅所有持阿拉伯口音的家伙都是基地组织的人弹，而且当时让美国人“谈粉色变”的炭疽病毒，还被作为了一种武器（被这种武器喷射的目标会吐血而亡）。当然，RWS的工作人员并不完全是一群铁了心的美式愤青，他们用这样一个细节来表达了对小布什用以发动战争的谎言——大规模杀伤性武器的看法：在一个任务中，邮差仔需要寻找一个名叫“大杀器”（W.M.D.）的大杀器，然而当找到之后，却发现那玩意儿只是一支外形古怪的火箭筒。即使在《喋血街头3》中，讽刺的力度也没有减小，包括墨西哥非法移民、次贷危机等等

（左上图）《喋血街头3》请到的“演员”，大家看看都是哪些烂人
（左下图）《喋血街头3》在制作过程中反复拖延的结果，就是造成了时效性的落后，最明显的问题就是拉登大爷依然活得很好
（右上图）Postal的主角是一个脑子里面存在贵恙的家伙，因此大家不用对他的行为过于认真
（右下图）邮差仔经常要干出这些粗鄙的行为来









让美国人民头痛不已的难题全部收录上了恶搞名单，不过这款耗时7年制作的游戏，似乎没有“与时俱进”——那个名叫奥萨玛的恐怖大亨，依然在宣泄镇中兴风作浪，充当最大的反派……

无意识、无理性的胡闹之下所体现的，是现代人对末世情结的盲从、对机械的恐惧、人际之间的冷漠，这些往往被充满想象力的、随意的组合在一起，调成一杯滋味难言的鸡尾酒。它可能让多数人群看上一眼就产生生理上的厌恶感，然而也有人醉心于此，乐此不疲。“喋血街头”的Cult风所体现的，是对游戏商业运作、主流价值观与大众文化审美的颠覆，是决不妥协的叛逆精神。当然，这部堪称是游戏领域邪典风范奇葩的游戏，并不代表它是一部好游戏。本文的目的，也不是为这一系列“正名”，或者是指责的主流玩家们不懂欣赏，因为用任何标准去衡量，“喋血街头”三部曲可谓每作都是突破下限之作。不走寻常路，也没有“社会责任底线”的RWS工作室能够在前两作玩出别人想都不敢想的杀戮“花样”。在1997年的第一作中，RWS就允许玩家同时装备8种武器，在等容线绘制的伪3D场景中战个痛快（过关条件不是完成任务目标，而是杀光一定比例的NPC）。使用沙箱开放结构的2代中还引入了对敌人进行肢解、焚烧、呕吐等辱尸手段，而同期主流游戏的表现方式受技术和分级制度双重制约，根本就见不到如此过火的玩法。

然而在数年之后，推陈出新的暴力宣泄手段已经不再是“喋血街头”的专利，于是当初“邮差小子”们的信仰也发生了动摇。对于真正的Cult片狂人而言，纵然情节多么简单，布景多么粗糙，处于被动观看状态下的观众依然会主动发掘其中的乐趣。而对于游戏玩家而言，重口味的玩法只是噱头，决定一款游戏能否被主流接受的永远都是操控性、游戏系统、声光表现这三大核心。像《丧尸围城》《凯恩与林奇》这样的作品在做到Cult的同时也做到了Cute，即邪典风范与娱乐性的统一。2011年发售的《黑道圣徒3》无疑是Cult游戏的又一里程碑作品，它将沙盒游戏的自由度同天马行空的想象力结合到了一起，将黑色风格融入了每一句台词，将不走寻常路的作风做进了每一个任务，连一个最基础的人物编辑器都能玩出让人拍案叫绝的创意和喷饭不已的“笑果”。游戏做到了这个程度，“黑帮世代剧”这档子劳什子可以丢了，严肃性可以不要了，什么模式、传统、定律全部统统都给扔掉，观众全陪着制作人一起疯，还玩得兴高采烈，玩得心旌荡漾，玩出了癫狂的诗意。玩着《黑街圣徒3》，你会觉得《喋血街头》已经再也没有存在的必要了。而在另一方面，后者在动作游戏领域所开创的Cult精神，已经拥有了自己的正统精神继承人。





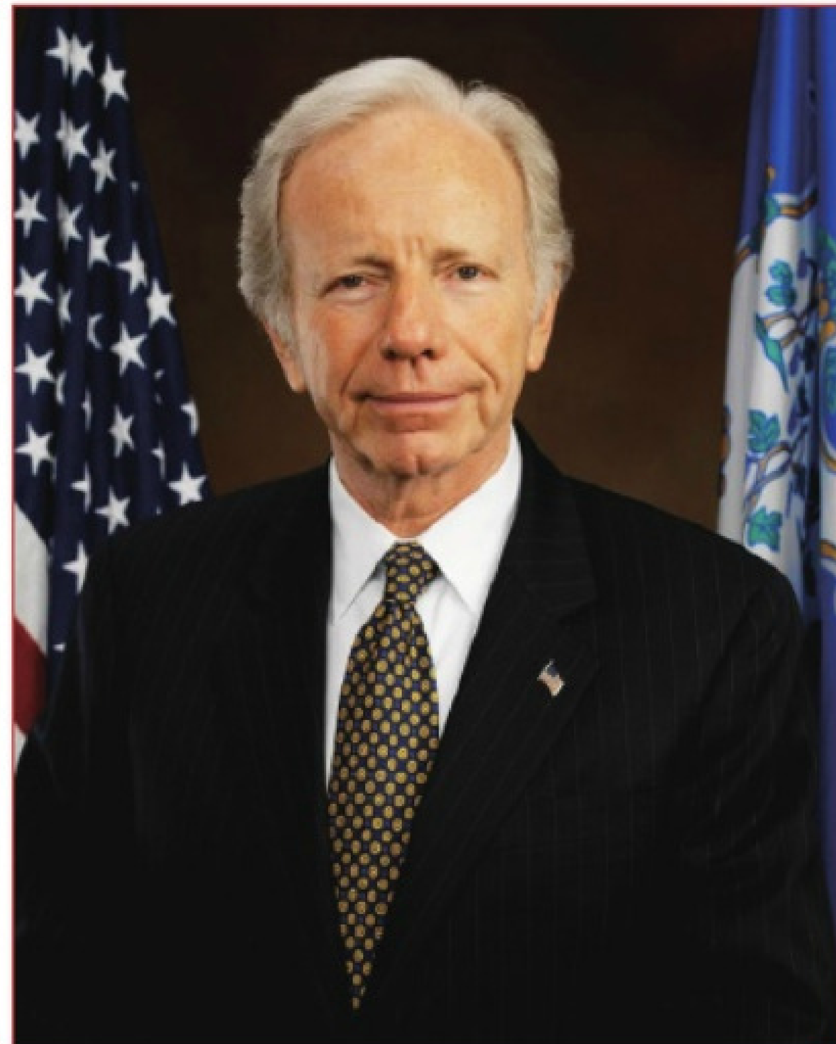
（右上图）1992年洛杉矶大暴动的导火索——黑人Rodney King被白人警察殴打事件在《喋血街头2》中进行了一番恶搞，从中可以看出RWS小组中那群粗鄙的家伙还有相当的正义感，不是典型的南方种族主义分子

（右下图）当年Rockstar为了反击时任参议员的希拉里·克林顿对GTA的言论，将她的肖像套到了“欢乐女神”的脸上，不过好歹还没有指名道姓。不过对Postal系列极其不满的Joe Lieberman参议员，就没有那么幸运了



（左上图）猫猫狗狗也是武器

（左下图）噪点、波纹、甚至是打码处理……《凯恩与林奇2》颇得B片画面感的精髓



年鉴2009

尽管《现代战争2》发售后打破了多项记录，创造了包括电影、音乐、书籍在内的所有娱乐商品难以企及的销售记录，但2009年还是有很多人唱衰传统游戏业，其中有很大一部分原因来自于社交游戏的兴起和“体感”为我们勾勒的“未来”。

■晶合实验室 Oracle

2009年我刚认识现在的女朋友，每天早上6点我做的第一件事就是在闹钟的提醒下起床，打开电脑，上我的农场把好友偷个遍，再上我女朋友的号把她的好友也偷个遍，然后继续上床睡觉。身为一名专业的游戏编辑，提起这些事迹，我丝毫不觉得有什么丢人的，曾经有上亿的人在做着同样的事情呢！

偷菜

2009年春节晚会上，冯巩在相声台词中亲切地招呼“我要回去偷菜了”，而郭冬临的小品干脆就叫《今天你开心没》，这反映出两个现象：第一，春晚在引用互联网热点时一如既往地蹩脚；第二，“偷菜”真的已经成了全民活动。

《白领沉迷社交网站，偷菜成瘾被诊患上神经衰弱》《南昌规定公务员上班“偷菜”要受处分》《农场忘偷菜，怀孕女子遭男友抛弃》……正如如今网民喜闻乐见的“为博女友欢心，男子卖肾换4S”的标题，这些点击率很高的“新闻”都或多或少反映了当时的社会现象。2009年整个游戏业给人的最大印象，莫过于社交游戏仿佛在一夜之间遍地开花。无论是主机厂商发布新硬件，还是游戏厂商创造新记录，甚至是当时沸沸扬扬的《魔兽世界》易主事件，回想这一年的业界大事，它们的光芒都被一个词——“偷菜”所掩盖。

社交游戏短平快的特点，加上当时已经成为社会现象的庞大用户群，给游戏公司带来了丰厚的利润。国产社交游戏甚至漂洋过海，在海外大放异彩，热酷将《阳光牧场》等社交游戏移植到日本的Mixi社交网络，很快占据了日本用户的PC和手机屏幕，以乐元素为代表的社交游戏公司同样在Facebook上获得了相当的成功。

国外偷菜

由于国内用户无法访问Facebook，国内社交游戏的异军突起给人一种“风景这边独好”的错觉。其实国外社交游戏在这条路上走得更远，美国，以Zynga为代表的社交游戏厂商依托Facebook平台，同样创造出了令人惊叹的业绩。在Facebook排名前十的社交网游中，Zynga曾占据了6个。这家公司携社交网络的概念，短短几年就成功上市，并一度受到华尔街的热烈追捧。速度是Zynga成功的关键。与传统的游戏公司比起来，Zynga似乎更符合这个“快速”的社会。Zynga把游戏产品当做互联网产品快速经营，快速推出产品并以更快速度对产品进行维护和更新。2009年收购《开心农庄》的团队的时候，Zynga同时与3个开发团队谈，提出的要求是要能在一个月内开发出农场游戏。当时农场经营游戏正在全球风靡。最终Zynga收购了3家中速度最快的一家，为自己赢得了宝贵的市场时机。

社交游戏的热度让传统游戏厂商也眼馋不已，2009年11月9日，艺电宣布将裁员1500人，并宣布将收购Zynga竞争对手Playfish，最终以EA以2.75亿美元成功收购。虽然时隔4年，从全球范围来看，偷菜、养鱼类的轻度社交游戏的大势已去，风光不再。但这2009年的浩大声势告诉了我们，一旦找准角度切下去，这个市场将迸发出多么惊人的能量。

贾君鹏

提起2009年经典流行语，“XXX你妈妈喊你回家吃饭”是绝对不能缺席的。起初，这个轰动互联网一时的事件和游戏并没有多大关系。多数人只将它看做一个巨型队形贴，网民空虚无聊，仅此而已，但很快“贾君鹏”被赋予各种深层次涵义。就在社会各界开始怀疑这是一次幕后推手策划的炒作事件之时，北京一家传媒公司突然自曝，表示是他们制造了“贾君鹏”，目的是帮助一款游戏保持关注度和人气。由于此时恰逢《魔兽世界》易主停服阶段，几百万《魔兽世界》玩家百无聊赖，这难免让人产生联想。但随后网易声明该事件与《魔兽世界》无关，亦与网易无关。这时戏剧性的一幕来了，网上冒出了好几家公司，都自认为推手，除公司及其CEO名字不同外，文章内容几乎与先前的传媒公司如出一辙——很明显，这些公司都欲借贾君鹏事件来炒作自己。

在“微博时代”还未来临的2009年7月，“贾君鹏”仅凭借贴吧与论坛上的口口相传，就能在这么几小时之内走红于中文网络，即便放到现在，这依然堪称一个奇迹，也给我们刻画出了一个被操纵的网络现状。

体感时代？

2009年E3，微软和索尼不约而同地公布了他们的新“武器”——体感设备。他们的“创意”与Wii是否重叠，

有没有偷师后者的理念，我们暂且不谈。这两家公司同时公布体感设备，很难不让人憧憬：就连机能最差的Wii都能把体感的概念玩得有模有样，那么机能更强大的Xbox 360和PS3似乎真的要把我们带入体感时代了。不幸的是，无论微软和索尼在接下来的几届E3上如何费尽心思卖力宣传Kinect和PSMove，不仅没有引起欢呼，还迎来了一片嘘声。就拿Kinect来说，看上去很美，但连最基本的操作延迟都没有解决。或许我们只能期待机能更强大的下一代主机会解决一些体感操作方面的硬伤。毕竟Xbox 360和PS3本来就不是为了体感而生，想凭借后天嫁接的Kinect和PSMove开创一个新时代，这还远未够班。

继续突突突

2009年我们最常提到的游戏无非是《街头霸王4》《火炬之光》《生化危机5》，哦，还有《植物大战僵尸》。原创作品让人耳目一新，续作也基本没丢前作的面子。但要提起这一年游戏市场上的绝对王者，那就非《现代战争2》莫属了，一经发售就一路领跑销售排行榜。全球发售5日后，累计销售额就达到了5亿5000万美元，让其它娱乐产品望尘莫及。此外，《现代战争2》发售当天在Xbox Live上同时联机游戏的玩家人数就达到了220万、解除成就数量达110万个，均创造了新的线上记录。

不过，虽然《现代战争2》的销售数字非常漂亮，但在玩家口碑上却并不及前作。取消局域网联机让很多玩家怨声载道，甚至有人专门去评分网站刷低分。也就是从这一代，这个系列吃老本的现状开始受到玩家指责，因此我们不难想象，当画面和系统更加止步不前的《现代战争3》发售，将会迎来多大的口水仗。

珠联璧合

与《现代战争2》的无限风光比起来，曾经叱咤风云的老牌FPS制作商id Software的境遇却不容乐观，在“电影化”当道的FPS领域逐渐没落。直至在2009年6月被Bethesda的母公司收购。“简直不敢相信……”很多游戏从业人员在听到这个消息后的第一个反应就是这个。从收购金额上来说，这笔交易算不上什么大事，但却给了所有的游戏制作者一个警示，用我们中国的老话说：逆水行舟，不进则退。

当然，还有很多玩家热切希望，Bethesda的RPG经验和id Software的FPS经验结合在一起，将会诞生怎样的强作？他们的确这么做了，于是我们见到了《狂怒》，至于强不强……只能说世事难料吧。



(左上图)《现代战争2》的画面到了2009年已经稍显疲态
(左下图)Kinect给我们勾勒出了的未来，但没能力实现
(右上图)“贾君鹏”事件遭到了很多网友恶搞
(右下图)当初这片农场牵动了上亿网民的心







消费类电子产品的性能越来越高，价格越来越低。你若是个工薪族，追求实用性，根本用不着充当高端用户，去花几倍的价格买根本用不上的功能。就拿玩游戏来说，普通玩家都爱玩网游和主流单机游戏，一台3000多元的电脑就已性能过剩了，攒上万元的电脑去玩DotA、LoL、WoW？真是如撒钱一般奢侈啊！同理还有智能手机和平板电脑，厂家总喜欢鼓吹性能的提升，一张张跑分柱形图看起来很唬人，但实际使用时你就会发现，单核产品一样能跑所有软件，出名的游戏几乎都是休闲类的，体验提升很有限。仔细想想，高端产品所谓的“优秀用户体验”，带给人的快乐甚至不如下面的一些“电子玩具”更实在！

游戏玩家笑了
——应有尽有，近期令人难忘的游戏硬件

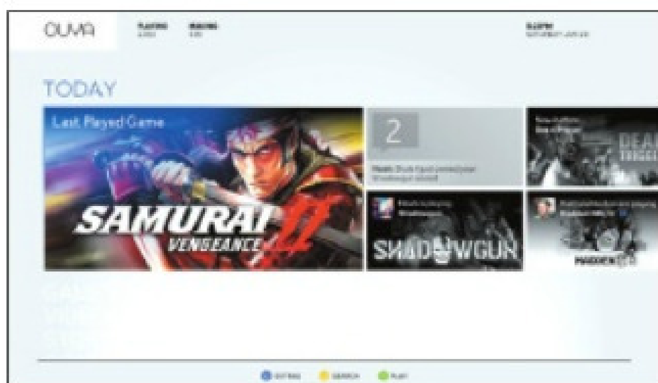
人活着就需要娱乐，电子游戏可能是世界上最无害的娱乐方式了，随着游戏玩家群体的不断壮大，也带动了游戏相关行业的发展。游戏玩家的慷慨体现在方方面面，玩家要是特别喜欢某款游戏，他会毫不犹豫地购买许多周边产品。但可笑的是，一些厂商根本不懂游戏，不了解游戏玩家，他们甚至认为只要出点与游戏沾边儿的产品，就能顺理成章地捞上一笔。近两年国内冒出了好几款硬件类产品，借着“体感”“触控”等热门词汇，做一些根本不入流的游戏欺骗用户，未来的结局嘛……自然是被无情地淘汰。玩家不傻，我们懂得如何分辨好坏，接下来笔者介绍几款国外的游戏类硬件，看看它们如何创新，或是如何忽悠人的。

1.新游戏主机：OUYA

目前三大游戏主机：PS3、Xbox 360、Wii都已进入了职业生涯的后期，陪伴一代玩家度过了最美好的青春。它们的硬件优势早已不再，但较高的开发门槛依然让不少独立开发者畏惧，再加上后来iOS、Android等移动平台的冲击，如今的普通玩家中，许多人都选择了加入了智能手机、平板大军，继而成就了《愤怒的小鸟》这样的低成本游戏。


↑方方的小盒子就是主机，预计2013年4月就会与我们正式见面了

我们可以想像，如果《愤怒的小鸟》首发在PSN或Xbox Live上，一定会默默无闻，其他如“切水果”“汤姆猫”等游戏，对吃惯了大餐的核心玩家而言，也会是瞧不上眼的便当。有种观点是：主机平台追求精品，玩家在大屏幕上享受大作，移动平台注重休闲，玩家在小屏幕上打发时间……听起来有些道理，不过名为“OUYA”的游戏机可能会改变这种情况。



↑开发中的系统界面截图，可以看到好友的游戏状态和留言

OUYA是不久前Kickstarter上一个已筹资成功的项目，它是基于Android平台的游戏机，配有无线手柄。其位于洛杉矶的公司对产品信心满满，因为像其他游戏机一样，它也能连接电视显示，而且售价非常低廉——仅需99美元。OUYA的硬件配置非常吸引人，包括Tegra3 4核处理器、1GB内存、8GB内置存储空间，支持HDMI、USB 2.0、蓝牙4.0、WiFi 802.11b/g/n，搭载Android 4.0系统。

该公司的理念是，普通玩家与核心玩家不同，他们需要的是更轻松愉快的游戏，价格也要便宜。目前移动平台已做到了这些，但显然可以更进一步——把这种模式搬进起居室，让更多的人在电视上玩游戏。因为是Android系统，开发者可以把软件推送到用户的系统上来，OUYA日后的升级维护会非常方便，它不仅可以成为游戏机，更有可能成为家庭娱乐中心。在官方的宣传页面中，已经明确说明会支持知名的视频网站，你可以在OUYA中实时观看游戏比赛。一些几乎可以确定的消息是，OUYA的游戏会采取免费模式，再用广告和内购获利，它对开发者和使用者都十分友好，你可以随意Root。OUYA未来的潜力有待高手们挖掘，独立开发者也有了一个新的舞台，就像有人评价的那样：“这真是一个为99%的人准备的好游戏机！”


↑手柄看上去很漂亮，质感很好，不过这些都是效果图，希望实际做工也会很好吧

2.“星际”没法这样玩


↑这个宝贝的个头可不小……

游戏摇杆我们见得多了，格斗、飞行、竞速等游戏都用得上，小时候在街机厅也玩坏过不少吧，但你听说过有人用摇杆玩《星际争霸Ⅱ》吗？SRK公司就推出了一款号称“终极星际2摇杆”的产品，它边角分明，酷酷的黑色外壳很抢眼。底座上有26个按键，涵盖了游戏中所有所需快捷键，右侧球形“鼠标”是一个设计精巧的小摇杆。

摇杆的设计过程很有趣，是由厂商出资1000美元，在论坛中发起设计挑战赛，最终名为“AMR”网友获胜，他的设计得到了最多好评。样品制作出来不久后，就有媒体拿到产品进行评测。在Engadget给出的一段测试视频中，玩家从适应摇杆到灵活操作似乎只需几分钟，但摇杆摩擦发出的刺耳噪声证明模具做工较差，看来用它玩游戏不会是件轻松的事儿。另外



↑用USB连接，内置许多闪亮的小灯

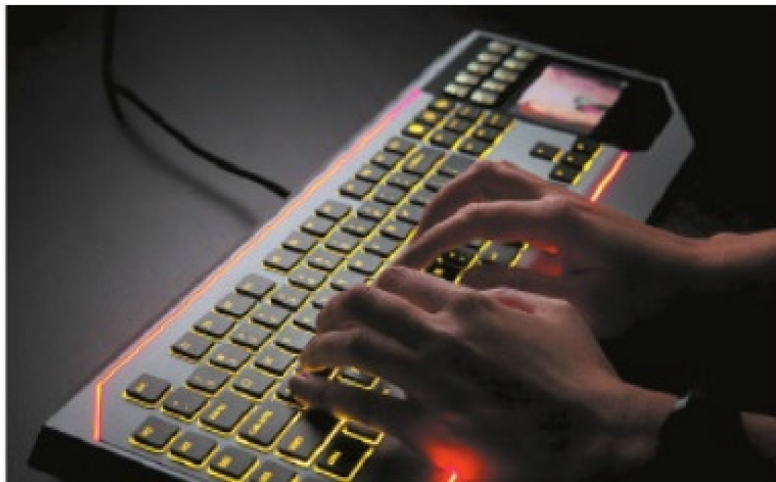
可以100%确定的是，激烈操作时摇杆无法像鼠标那样提供灵活的操控性，而且若要与好友打字聊天，你还是得使用标准的101键盘。笔者大胆猜测，这款产品是厂商为了自我宣传而采用的手段，根本没打算用它赚到钱。

3.价格不菲的“星战键盘”

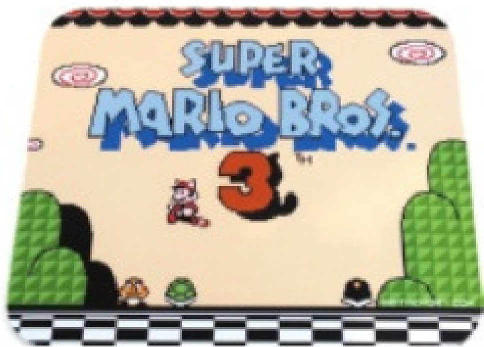
非机械键盘，售价高达1500元，你显然不会为这样的产品买单，不过只要印上“星战”标志，全球的星战迷就会迸发出强烈的购买欲。打着“星战”的旗号，ThinkGeek上架了一款配有LCD触摸屏的键盘。

除售价过高外，键盘的其他方面都十分诱人，它的键帽薄、键程短，打字感觉十分轻松。键盘的最大卖点是配有大概4英寸的彩色LCD触控屏，上方有可以自定义功能的按钮，玩网游释放技能会更方便。另外触摸屏也可以作为第二块显示屏，全屏幕游戏时就不用切回桌面看聊天信息了。值得注意的是，这种薄膜键盘一旦损坏，几乎就会彻底报废，同时该设计也并非独创，例如雷蛇的游戏笔记本中就采用了键盘+触控屏的方式。






↑很漂亮的键盘，有10个可自定义图标的按钮，小触控屏下方配有左右键



↑超级马里奥鼠标垫，价格约12美元

4.记忆的延续

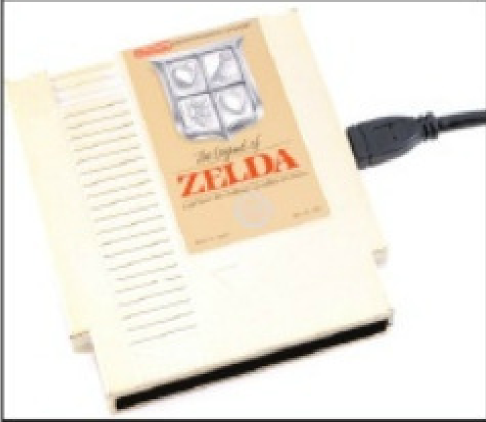
70后80后的老玩家，很多人都是玩着8位游戏长大的，如今他们已成为社会的中流砥柱，消费能力今非昔比。他们很怀念当初围着小屏幕电视机玩游戏的日子，于是有人看准商机，推出了一系列以老游戏为题材的产品，比如酷似FC卡带的移动硬盘、模仿GBA卡带的U盘，或是印有超级马里奥的鼠标垫等。所有商家中，在2009开店的“8BitMemory”也许是最用心的一个，它的所有产品均为纯手工打造，对材料的选择也十分苛刻，例如一款“塞尔达移动硬盘”，使用的外壳竟是原版限量卡，它经过卖家细心的处理，变成了一个USB 3.0移动硬盘，你可以用它存储数据，满足当前时代的使用需要，也可以将塞尔达游戏历史中最珍贵的一页随身携带。



↑正版2合1卡带制作成的USB时钟，售价约45美元，外壳几乎没有任何瑕疵



↑GBA卡带做成的U盘，容量16GB，售价50美元



←塞尔达移动硬盘，500GB版售价129.99美元，价格很高，但上架后没多久就被玩家买走了

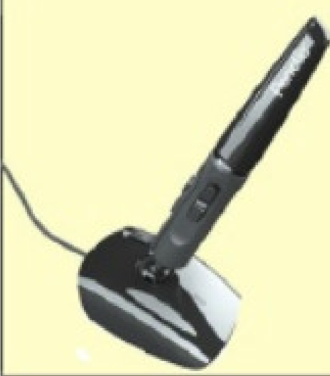
鼠标还是钢笔?

与游戏玩家的关注点不同，整天面对计算机工作的人们，最想要的可能只是一个更好的鼠标。瑞士一家名为Penclic的公司根据长期的调查与研究，推出了一款看上去很像钢笔的鼠标，号称能带来更出色的舒适度，将电脑的使用方式提升到更高层次。

“钢笔鼠标”采用更符合人体特点的设计，它不会像传统鼠标那样，需将手平放在鼠标上握着它，长久使用会引起肌肉损伤，患上“鼠标手”。想反，Penclic让用户使用鼠标就像用钢笔的姿势一样，减少不必要的移动与点击，你能更快地完成工作，把时间留给自己休息。该产品有无线和有线两种版本，DPI分为800、1200、2400等3个档位，无需使用鼠标垫。



↑图中左侧2个按钮分别为左右键，右侧为前进和后退按钮



←有线版本线长1.6m



→握着的手感一定很出色，食指可以用来操控滚轮

配件之王
——一览近期iPhone创意周边

天底下恐怕没有哪款手机能像iPhone这样，为它的使用者提供成千上万种第三方配件。这些小东西不一定有用，价格通常也不厚道，可如果你想玩出花样，它们或许能给你意外的惊喜。

1.360°的诱惑

用iPhone拍全景照不是新鲜事，下载个软件就能实现了，但你知道如何拍摄360°全景视频吗？下面这个小东西就能做到这点，它号称使用了美国军方技术，但其实只是利用镜片折射光线，将周围画面全部汇聚在iPhone的镜头上。在iPhone 4S上，这个独特的镜头能以30帧的速率记录1920×456的视



↑录视频时你就是这个样子，很另类!



↑镜头可以拆下，保护壳很厚很结实

频，而在iPhone 4上会降低到1280×304，厂商还提供免费的App，帮助用户自动对焦、调节曝光度。在价格方面，79.95美元的售价有点儿令人却步，好在小镜头做工比较精细，视频效果可以接受。

2.迷你老式录音机？

这是一款充满上世纪80年代风格的iPhone外置音箱，连接到iOS设备上后，它会用2个内置小喇叭大声地放出你的音乐。一些复古风加上迷你的可爱风格，我们真的没理由不喜欢它。小音箱无需电池，做工相当精细，你可以看到许多装饰用的按钮，还有闪亮亮的扬声器保护壳。这款产品目前处于预订状态，售价34美元，与国内同类产品相比毫无价格优势，或许唯一值得购买的就是它的外观吧……此外，对于音质我们不必有任何期待，它的效果不会比大音量的山寨手机更“震撼”，音质比它差的只剩下喇叭形状的扩音外设了。



小东西有一种莫名其妙的喜感

3.iPhone变成双人游戏机


↑仿任天堂FC手柄造型，内部构造很简单，未来会支持蓝牙手柄

iOS上有很多老平台重制游戏，我们很想在手机上重温它们，只是由于触摸屏的关系，没人能操作得十分自如，甚至很多时候感觉是令人沮丧的。国外两位玩家有意解决这个问题，他们的明智之处是彻底抛弃了在iPhone上套手柄的想法，因为十字键和按键会占去不少屏幕空间。经过仔细考虑，他们推出了一个有趣的小设备，能将iPhone变成游戏机，外接手柄和电视进行游戏。

该设备支持目前iCade平台上的所有游戏，你可以在高清电视上以1080p的分辨率游戏，iPhone插在Dock上能保持充电，真是一举两得！该产品还可以把iPad插在上面当显示器使用，那样就不用连接电视了。

4.用iPhone看3D！

下代iPhone应该也不会支持裸眼3D，喜欢看3D视频的人不得不自己想办法了。Sanwa的一款iPhone专用眼镜比较有创意，它用手机输出左右两幅画面，再用眼镜进行合成，会获得比红蓝3D更好的效果。使用时先用iPhone在YouTube上以关键字“YT3D”进行搜索，找到视频后开始播放，再把手机塞进眼镜，佩戴上之后就能观看了。


↑这样的创意真是少见啊……

5.把电池藏进包里

出去旅行时，手机和平板可不会像太阳那样源源不断提供能量，Timbuk2公司考虑到用户的需求，与Joey Energy公司合作推出了两款携带充电器的旅行包，它们是“Power Commute”和“Power Q”，均内置“Joey T1”充电器，支持iPhone充电，也可以支持多种移动设备。

包里面的隐藏袋中放着充电器，可以通过一个小口将充电线引出。它不是太阳能充电旅行袋，没有需要额外保护的太阳能板，我们只需记得把充电器电池提前充满。厂商承诺，充电器设计坚固，抵御户外可能发生的意外跌落，售价在人民币千元左右。


→可供iPhone完全充满2次，适合户外运动爱好者

6.手机套里藏U盘

“嘿嘿……iPhone不能当U盘，我们给它粘上一个，产品一定大卖！”几个月过后，韩国某公司的Hybrid系列iPhone手机套正式上市，用户纷纷表示不敢相信自己的眼睛。

你有一万个不买这个产品的理由，首先就是价格，16GB套装售价50美元。天呐！那可是300多元人民币啊，仅仅因为保护壳后面开了个口子吗？再者，16GB U盘并不支持市场上主流的USB 3.0标准，而是一款“高速USB 2.0”产品，究竟读写速度多少厂商只字不提，而是对各种颜色详细介绍了一番，看着就是知道他们心虚了。最后就是造型，笔者不认为这种保护套有什么独特的美感，甚至从效果图看上也只值10元钱，另外防滑、防摔等特性也没有详细参数，该厂商给人的印象实在有些不专业。


←保护壳一点儿也不薄，加上U盘后怎么都不对劲

简单的快乐：纸电脑

每隔一段时间，你都可以挑选一天时间远离电脑、网络，多和朋友、家人在一起聊聊天，那样生活才会更完整。聊天时玩些什么呢？做手工是个不错的主意，这里有一款“纸电脑”供大家参考，它的难度适中，共有12页，上面印着组件和组装说明。准备好剪刀和胶水，大家一起忙上一两个小时，一边做手工一边聊天，真是个好的娱乐方式！制作好后，每次把CD-ROM托盘推入或拉出，“显示屏”的图案都会跟着变化，做好后摆在书架上也很美观。


←有点可惜，造型不是一般人概念中的台式机

发烧友的挚爱
——用新方式记录并展示生活

与主流的智能手机相比，下面要介绍的几款产品就比较小众了，它们之所以还没被所有人接受，除定位方面的原因之外，价格因素也不能忽略。小型化、个性化、功能多样化等是它们的发展方向，可能在很长一段时间里，只有部分发烧友才能体会到这些产品的好处……

1.Zoom Q2HD小型摄像机


↑Q2HD外型很憨厚

Zoom是国外一家以音频器材闻名的公司，他们的最新产品Q2HD是一台小型的摄像机，体积只有录音笔那么大。Q2HD个子小，实力却很不错，它可录制1920×1080分辨率视频，镜头光圈为F3.2，最高像素500万，可惜不支持光学变焦。音频录制是Zoom的强项，支持PCM（WAV）44.1/48/96kHz 16/24bit，还可录制196kbps的AAC音频。

Q2HD采用了称为Mid-Side的立体麦克风技术，能对宽度很大的立体声声场进行精确控制，让用户能够确定环境噪音的程度。Q2HD内含2个麦克风，全方向麦克风主要捕捉前方的声音，左右的声音主要由侧面的麦克风来捕捉，用户通过增加或者减少立体声声场的宽度（30~150）控制录制音量大小。机身配备USB2.0、Mini-HDMI和AV接口，可方便连接到高清电视和电脑，使用SD/SDHC存储卡和两节AA电池，附有HandyShare视频编辑软件。

该产品最大特点是支持互联网直播，兼容Stream Producer（在线视频广播平台）、Flash Media Live Encoder（动态媒体实时编码器），和Skype等主流互联网播放平台的应用程序。


→另一产品Q3HD，看上去型号高出Q2HD一档，实际上是2010年发布的老型号，功能与Q2HD类似

2.社交流媒体播放器：Nexus Q


↑体积很小，容易融入现代化的家居环境


→后部接上了数据线

谷歌在今年的I/O开发者大会上发布了一款特殊的媒体播放产品Nexus Q，这个球形的小东西看上去就让人赏心悦目，它的底部缠绕着LED光带，会在播放音乐时闪烁。利用Android手机遥控，Nexus Q会可以把不同设备及互联网上的内容播放到电视、音箱上，而且只要在同一WiFi网络中，任何Android设备都能播放Nexus Q上的内容。Nexus Q配备双核A9处理器，16GB存储空间，1GB RAM，集成WiFi、蓝牙、NDF等功能，参数足够强大。背部还有Micro HDMI、Micro USB，光纤音频输出，以太网等接口。


↑来自iFixit的拆解图，可以看到WiFi天线


←内部做工不错，谷歌也会做硬件了！

3.世界上最小的4K摄像头

Point Grey发布了一款只有29mm×29mm×30mm的摄像头，它能拍摄每秒21帧的4096×2160视频，使用的传感器是Sony的IMX1221 Exmor R，内部有1MB Flash存储、32MB帧缓冲。镜头接口为C-mount，快门时间0.021ms~1s。为了保证数据传输无误，该产品使用了USB 3.0接口，实际录制时速度高达185M/s。这款摄像头非常适合提供高清直播的大学、企业使用，价格为945美元，是第一款价格在1000美元之下的4K超高清摄像头。

为了拍摄与传输的需求，PC端的配置要求也相当高，包括Windows 7系统、3.1GHz或更快的处理器、2GB或更多内存、200MB以上硬盘空间、USB 3.0接口等。



→方方正正的摄像头，透过镜头能看到CMOS传感器

什么都比不上军工产品

在专业人士使用的设备面前，任何普通发烧友都会默默地低下头。就说GammaTech的一款“平板电脑”T7Q吧（或者叫它“砖头”更合适），它采用军工标准制造，你可以砸它、摔它，把它扔进水里，丢进冰箱里……这些都不会有任何问题。T7Q配备了Atom N2600处理器，2GB DDR3内存，还有一个可自定容量的SSD。另外显示屏在日光直射下也能看清，分辨率是1024×600。为了保证数据安全，T7Q也采用了一些列加密措施，比如TPM1.2、BIOS防护等等，售价2000美元起。



T7Q支持手写输入，配有500万像素摄像头，重力感应器，指南针

■写在前面

ChinaJoy展会，是个制造话题的地方，年年如此。话题虽多，跟游戏有关的却没有那么多，就如同现在谈论伦敦奥运会，说的也不都是体育一样，某些喧宾夺主的内容总是更多地占据了大家的视线。

所有关注ChinaJoy的人，都是希望从中找到自己需要的东西，比如说我，要找的就是桌游相关信息，遗憾的是也没找到多少。当然，我希望明年能有专业的全国性桌游展会，这样我就不用这么费力“找”了。

本次我们针对ChiaJoy中桌游的报道，将不止局限于展会本身。我们更希望站在旁观者的角度，对国产桌游业的发展发表我们的看法。尽管不见得会“旁观者清”，但我相信总会有些参考价值，算是给相关人士的一点借鉴吧。

关于德国年度游戏大奖（SDJ，Spiel des Jahres）的报道，我们顺承上期的内容，本期将介绍入围的3款游戏，从机制、玩法以及受欢迎点等多方面进行分析。当然，对于最终获奖的游戏我们将多着一些笔墨。

近些年来，德国年度游戏大奖的评奖，越来越偏重于家庭类和聚会类游戏，家庭类、聚会类桌游，大多是属于机制简单、策略程度偏低但欢乐度比较足的这种，重度策略游戏迷可以无视它。这种评奖倾向的改变据说是为了适应现代桌游发展的潮流，但是否会起到明显的作用，现在还难以下结论。就小编本人来看，似乎没必要在评奖标准上有所倾向，是金子总会闪光，好的产品一定会显露它的价值并且可以经受得住市场的检验。

本期的桌游机制讲的是“图形识别与图形构建”，使用这两种机制的抽象棋类游戏偏多，游戏设计者往往设定几种图形和颜色，规定几种组合，定制一些规则，来实现娱乐和教育的双重体验。此类游戏很有一批拥趸，大概是因为它们更贴近于“寓教于乐”这句话的本质吧。

仙剑卡牌逍遥游的系列报道，到本期为止就暂告一段落了。本期的内容是对“逍遥游”即将推出的第一部资料片进行更为详细的报道。当然，告一段落并不意味着我们不再针对“逍遥游”进行报道，我们会对这款产品保持足够的关注，并随时带来关于它的最新消息。

自有《魔兽世界》以来，联盟和部落哪方更强的争论就没断过，这种争论，也蔓延到“魔兽卡牌”中来。那么，在魔兽卡牌中联盟和部落哪方更强呢？空口无凭，证据说话，我们将分析目前已经推出的各个版本的补充包，看看双方到底强弱如何？欲知结论，就请关注“一代部落一代神？部落艰难的崛起之路”这篇文章吧。P

ChinaJoy 桌游 观感 思考

■本刊记者 蓝星 Joker

没有全国性专业展会的桌游业，只能搭着ChinaJoy的便车展示一下自己，这种现象还要维持多久，谁都说不清楚。只是这一年来陆续有一些小型的桌游展会举办，让桌游迷们多少也看到了一些希望。

不过话又说回来，以桌游厂商在本次CJ上的表现来看，似乎也很难撑起一个全国性的展会。参展的桌游厂商数量有限，也没有几款近期内上市的优秀产品。

本次游卡的展台规模并不大，主要以贩卖旗下桌游产品为主，并未有太多的展示成分。不过能看到传奇上将“潘大斧”作为展台的招牌，显得颇为喜感。本次游卡推出的《三国杀·国战》勉强能算得上一款新产品，将“国战”的玩法规则做了相应的规范。有不少武将牌得到重绘，但有些人物采用了与之前美术风格完全不同的画风，比如周瑜和小乔，看起来也怪怪的，不知能否为广大玩家所接受。

空中网的《坦克世界》当年也算掀起不小的热潮，如今与游卡合作，推出了《坦克世界》桌面游戏。这款二人对战游戏玩法简单，两名玩家分别扮演苏、德双方在模拟地形上进行“坦克”大战。也正因为玩法简单，让既是游戏迷也是军迷的玩家能很轻松地体验不一样的战争游戏。

不仅这种新兴的桌游，传统的棋牌类游戏在本次展会上也有亮相，其中“姚记联众黄金棋牌联赛”在本次ChinaJoy上正式宣布启动，在规模、奖金等方面都非常令人瞩目。

中国游戏商务大会（简称CGBC）也与ChinaJoy展会同期召开，其中也包括了专门的桌面游戏论坛，邀请了游卡桌游、新锐地带等多家厂商的负责人及若干行业内人士参加。不管国外的桌游业是如何的火爆，国内的桌游产业却还处在刚刚起步的阶段，国内的从业者们能这样面对面交流机会，十分难得，多多沟通可以让大家都少走弯路共同发展，促进国内桌游业的繁荣。

走马观花地看了一下ChinaJoy展会中的桌游相关部分，我们也有相当的感悟，希望站在产业旁观者的角度，对中国桌游业的发展提供一些意见和建议。《三国杀》算是



吾有上将潘凤，可斩华雄！潘上将配合《三国杀·国战》的宣传，确实颇有喜感

国产桌游中比较有代表性的产品，我们认为分析它的发展走势，对其它的国产桌游的发展，有相当的借鉴作用。

可以说，《三国杀》出现时国内的玩家基本上还没听说过“桌游”这个词儿，当时游卡官方对这款桌游后来取得的巨大成功并没有足够的心理准备，所以也谈不上对未来的发展有什么样的远景规划。

当《三国杀》取得巨大成功后，对于游戏的发展，游卡大体采用了以下几种举措，首先是常规的宣传和推广，比如“三国杀进高校”这样的活动；其次就是3V3对战规则的推广，进而举办的“王者之战”包括成立职业战队等等；第三则是Online化，桌游是否要Online化，要怎样Online化都是个众说纷纭的话题，不过就目前来看，Online化的桌游没有找到像样儿的盈利模式确也是事实，所以目前Online化的最大作用大致是借助网络进行宣传罢了。总体来说，推广宣传活动取得了一定的效果，不过就算在推广之前，《三国杀》实际上已取得了相当的知名度。大家不要以为仅仅是各种推广活动，就能奠定《三国杀》如今的地位。对于一款产品而言，推广从来都是锦上添花，品质好才是最重要的。

在《三国杀》产品本身的后续发展方面，游卡采用了国际上桌游后续产品普遍采用的“扩展包”的模式，标准版后，风包、火包、军争、林包、山包等扩展相继推出。

推出扩展这件事本是顺理成章，但关键在于一个度的把握。《三国杀》的扩展主要是武将牌的增加，其它普通游戏牌（比如锦囊、装备等）的增加并不多。而由于游戏本身构架的限制，《三国杀》标准版的武将牌大致是采用“三血武将两个技能、四血武将一个技能”这样的构架，武将的能力各有千秋，强弱差别并不大。这当然是值得称赞的地方，但也为后续武将牌的设计带来相当大的困难。又要独具特色，符合该武将自身的特点，又要平衡性强，谈何容易。越往后的扩展，武将牌越强，成了玩家诟病的主要方面。



游卡的展位，更像一个货摊，而不是一个新桌游的展示台

退一步说，就算平衡性方面没有任何问题，过多的武将牌也会给玩家带来困扰，要玩家熟练掌握几十近百张武将牌的技能和用法已是相当困难，更何况是高级技巧的运用。我们认为，《三国杀》在武将牌扩展方面，推出的武将牌过多，某些扩展中武将技能等方面的设定对游戏的平衡性及趣味性都有相当的影响。

不再推出武将扩展包，那么《三国杀》的扩展又要采取什么样的思路呢？就是要推出新的游戏机制及规则，前文中提到的3V3玩法就是一种新的游戏机制，是对最早的“身份局”的有力补充，并且有很强的竞技比赛可操作性。实际上，在玩家中广为流传着多种多样的“三国杀”玩法，正如我们在前文中所提到的，虽然《三国杀·国战》刚刚推出不久，但类似玩法却早已有之。在我们看来，找到一些新的游戏机制和游戏模式，比无休止地推新武将牌对《三国杀》的长远发展要好的多，会让游戏焕发出新的生命力，尽管看起来不停地出武将扩展包更容易赚钱。

对于一款新的国产桌游而言，《三国杀》的成败得失都会有相当的借鉴作用，产品的宣传固然重要，但品质始终是第一位的。长远的规划和脚踏实地的落实也是成功的关键，切忌为了短期的经济利益而放弃很多该坚持的东西。希望在前方，路在脚下。

三国杀·国战

国战，顾名思义就是以所属国家来区分阵营一决胜负的一种模式。对于“三国杀”来讲，国战也算不上新玩法，玩家们老早就做过这种模式的尝试。不过本次游卡官方推出的“三国杀国战版”，确实也带来了不少新内容，对游戏构架中的含糊之处做了明确。

“国战版”中共有60名武将，新增的武将以群雄阵营的居多，且其中不少武将的技能也是为国战专门设定的（比如说邹氏），不过为了势力阵营之间的平衡性，这种方式也无可厚非。“老”武将中，除了主公们都去掉了主公技外，只有陆逊有比较明显的改动。

游戏中，每个玩家可以选两张武将牌，这两名武将必须属于同一势力阵营（魏、蜀、吴、群雄）。

游戏以势力阵营来区分胜负，不过每个玩家选完武将后，是“暗置”的，没有翻开（明置）之前，别人都无法知道你所属的阵营。通常情况下，明置武将牌的时机是回合开始阶段或发动武将技能时。

为了防止同一阵营的玩家过多，影响游戏的平衡性，当某个玩家明置武将确定势力，该势力阵营玩家已占总玩家数的一半时，这名玩家就成为“野心家”，不属于原有的任何势力阵营。此后明置武将的玩家也照此办理，必须明确的是所有野心家都不属于同一阵营。

玩家的体力值就是两张武将卡上阴阳鱼数量之和，如果出现半个阴阳鱼，则可在两个武将全都明置后得到“抓一张牌”的补偿。

“国战版”除了增加了新武将外，还增加了几种新的锦囊牌（以逸待劳、知己知彼、远交近攻等）和两张武器牌。

“国战版”的新特性大致如上，再有就是“珠联璧合”，会有某两个武将具备一些特殊关系，当你选择了这两个武将且武将牌都明置后，可以选择抓两张牌或者回复一点体力。不过要讲起选将之间的配合，没有“珠联璧合”关系的武将说不定能配合得更好，比如关张，不过这二位居然没有珠联璧合，魏延、黄忠却有，也有些说不过去。



《三国杀·国战》吴国版封面



SDJ获奖游戏点评

■北京 君子不器

上期我们介绍了今年SDJ的推荐游戏，这次我们正式介绍今年的提名游戏和获奖游戏，鉴于我们在上期就已经说明SDJ的评选方向已经明确偏向家庭类和聚会类游戏，所以希望喜欢高级策略游戏的玩家不要对这些游戏嗤之以鼻，当你需要在一次聚会或茶余饭后出个令人惊喜的点子时，也许拿出这些游戏会令你的朋友或亲友对你刮目相看。

今年获得SDJ提名的游戏一共有3个：《Eselsbrucke》《Vegas》和《Kingdom Builder》，先介绍下这3款游戏的规则，然后你来评评看，你觉得哪款游戏可以获奖，然后和最终评选结果对比一下看看。

Eselsbrucke（驴桥）

这是一款类似《Once Upon a Time》的讲故事游戏，游戏名字是一个合成词，翻译成英文是"Donkey Bridge"，中文就译成"驴桥"，其本意在于：在记不住事情的驴和事情之间架起一座桥梁，这桥梁可以认为是一种记忆方法，而游戏的目的也是希望玩家通过玩这款游戏，找到记住一个故事的最好方法。

在游戏中，玩家通过使用带有名称的图片卡来讲故事，这些图片卡包含各种元素，比如人物、地点、事件等等。玩家在每轮游戏中，都要从中随机抽取3个片来讲故事（之后回合用的片会逐渐变多），而且这3个片上的内容必须贯穿始末，然后将图片卡扣放在自己的故事图板上。游戏的前两轮中，玩家只会依次讲故事，从第三轮开始，当玩家讲完故事后，就要把之前讲过故事的图片卡分给顺时针方向的3个玩家，这些玩家要尝试去猜他们看不到的另两个图片卡，拿到卡的玩家只有一次猜错的机会，当然也可以放弃，放弃或猜错会扣分，如果猜对的话就可以得到相应的图片卡作为分数留在自己这里。如果某一个故事的3张卡都被玩家猜了出来，则讲故事的玩家可以得到一个"阻挡卡"，阻挡卡可以用来阻止扣分。游戏会如此进行7个回合，在最后两个回合时，玩家们只会轮流猜，不会再讲新的故事，游戏结束时，哪位玩家的图片卡多，哪位玩家获胜。

从游戏性上来看，游戏属于聚会游戏，轻松欢乐，互动强，并且游戏支持3～12人，也是可以满足较多人聚会的要求的。但这款游戏也有几点不足：1.游戏的扣分和得分机制有更详细的规定，略显复杂；2.游戏规则写得不好，笔者读过很多规则说明书，本游戏说明书有些规则写得比较零散，主次轻重等逻辑性不强，读起来不容易懂，读了好多遍才搞明白。

总体来说，游戏沿着《Dixit》的道路，将其与《Once Upon a Tme》相结合，并创造了较为合理的评分规则，使讲故事和听故事的都可以积极参与，解决了多人游戏互动差的问题，随着游戏的进行，可猜的人数和卡数也在增加，逐渐使游戏更加热闹起来。



1.《驴桥》封面
2.《驴桥》中的"小驴"
3.《驴桥》中的卡牌1
4.《驴桥》中的卡牌2
5.《维加斯》封面
6.《维加斯》配件







Vegas（维加斯）

游戏以"维加斯"命名，让人一目了然地想到了赌博，但游戏只是借用了赌博的题材，其实是个有趣的骰子游戏。游戏按六面骰子的点数，分成6个板，代表6个赌场，放在桌子中间。每位玩家在游戏中有8颗骰子，在每轮开始前，先为每个赌场分钱，游戏中的钱分成1万、2万、4万、5万、8万等面额，将面朝下洗混，然后为每个赌场分钱，翻开，直到翻出总值大于或等于5万就停；然后，玩家开始掷骰子，每次掷完后，必须从中选择一种数值，并将这种数值的骰子都放到对应的赌场上（无论上面是否有自己或别人的骰子），然后下一个玩家掷他的骰子，直到每位玩家的骰子都放到赌场上之后，一轮结束，开始分钱。首先，将每个赌场中，不同玩家但是同样数量的骰子都移除（比如红色蓝色都是两





个），然后根据剩下的数量多少，从多的开始，每个玩家依次拿取这个赌场前面的一张钱，剩下的钱放回钱堆。所有赌场都如此结算后，一轮游戏结束，游戏一共进行4轮，4轮后钱最多的玩家获胜。

这款游戏是类似《Can′t Stop》的一种骰子分配游戏，游戏中运气成分很高，但也并非全是依靠自己的运气，其他玩家的骰子结果也会对你有比较大的影响，所以游戏更多的是欢乐而非计算，游戏设计者在游戏盒子上写了复杂程度是1，而最高的数字是10，这足以证明游戏有多轻松。一局游戏也就在30分钟左右，整体来说是个很适合家庭的欢乐游戏。

Kingdom Builder（王国建筑师）

这款游戏因为封面非常好看，之前曾经简单介绍过，也让一些封面党垂涎了一阵，但一些喜欢策略游戏的玩家玩过后，评价不高，这次获得提名，其实还是蛮意外的。

在这款游戏中，玩家并不是扮演王国的建筑师，而只是扮演工头，要按照建筑师的要求，在游戏版图上扩建各种造型的殖民地来得分。游戏中共有8张图板，每次游戏开始时，要随机拿出4张，拼成一个大的图板，再拿一张背过来当记分版用，游戏的图板上都有不同颜色的各种六角形地形，比如黄色的沙漠、绿色的森林、蓝色的河水等等，除了地形外，图板上还会有各种建筑物，比如农场、港口、客栈等等，他们会在游戏中提供特殊的行动。除了图板外，还有对应各种地形的地形卡，洗混后放在一边备用。玩家每人有40个小房子，用来放在图板上。游戏开始时，每个玩家抓一张地形卡，自己看。游戏机制相当简单，玩家每回合要亮开自己的地形卡，然后放3个房子到对应的地形上。玩家在放房子的时候必须尽量挨着以前放的房子，只有在没法挨着放时，才能按地形随便放；如果玩家放房子在建筑物旁，就可以拿去这个建筑物的片，每个建筑物的片只有两个，玩家拿到这种建筑物片之后，可以在每回合使用一次，使用的时机可以在亮地形卡前或后。各种建筑物的功能不同，比如农场可以让你额外放一个房子到草地，高塔可以让你放一个房子在图板边框的一个空位，港口可以将自己的一个房子挪到水上等等。玩家手中最多持有两个建筑片。游戏中的一条铁律就是，无论通过什么方式放房子，都要优先放在能挨着自己已有的房子。

游戏会如此持续，直到有一个玩家将他的最后一个房子放到图板上时，本轮继续，保证每个玩家都执行了同样的回合数后，开始算分。首先，查看图板上的每个城堡建筑物，如果玩家有房子在这个城堡旁边，就可以得到3分。之后计算建筑师的分数，按照这次游戏的3个建筑师的算分规则算分，总分最高的玩家获胜。每个建筑师的算分规则都不尽相同，比如，渔民是每个挨着河水的房子一分，矿工是每个挨着山的房子一分，探索者是每一行只要有你的房子就给一分。

从游戏的机制设定上，基本包含区域控制、可变图板等机制，并将一些内容进行了简化，比如手牌、算分，降低了游戏的策略成分，缩短了游戏的时间，使之可以适合更多的人，也因此才能入选提名。而更多的原因则是因为游戏的耐玩度很高，可变的版图、可变的算分组合以及可变的建筑物等都增加了游戏的耐玩度，让固定的机制有了灵活的内容，就如同《卡坦岛》一样。游戏清新的画风、漂亮的封面、公正流畅的规则也给它加分不少。虽然这种内容上的丰富变化并非策略玩家所追求的深度，但对于一般玩家来说，丰富的变化就足以使游戏有更多的可玩性。







7.《王国建筑师》封面　8.《王国建筑师》全配件一览　9.《王国建筑师》的游戏图板

大奖是——

经过简短的介绍和点评，各位觉得哪款是今年的SDJ奖得主呢？答案就是：《Kingdom Builder》。而之前我曾经猜测可能是《驴桥》，因为它具有《Dixit》一样的互动和体验，但算分和规则却也有繁复的地方，如果能像《Dixit》那样简化得分和流程，通过更多的内容来丰富游戏的话，相信会有更多的机会得奖。对于《Vegas》来说，能以赌博题材获得提名就已少见，其创新的机制和玩法肯定深得评委之心。与上期介绍的一些值得记住的游戏相比，有些甚至比《Vegas》更受市场欢迎。正所谓，矮子里面拔高个，虽然今年没有《Dixit》一样的创意，《Qwirkle》一样的销量，但评奖依然得继续。综合了各方面的评选标准后，《Kingdom Builder》已经算是平均分较高的优秀作品了。

继去年SDJ将专业游戏奖分出来后，参与评选的游戏增多了，分得也更细，为玩家购买游戏做了更加准确的指导，这是SDJ的进步，也是桌游不断发展的最好证明。P

桌游机制纵横谈/11

■北京 君子不器

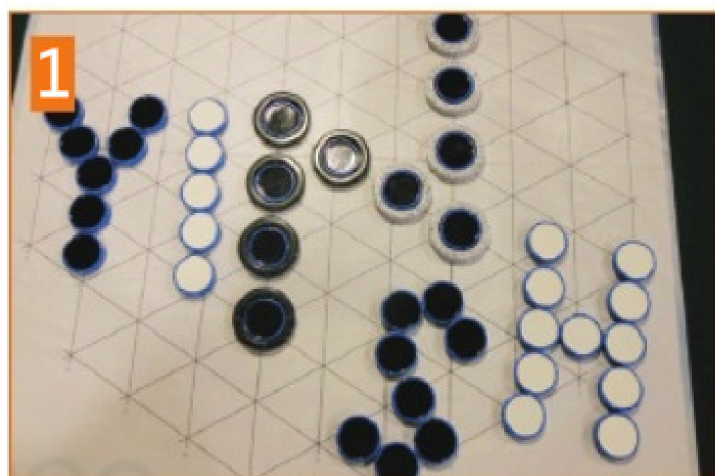
机制十一、图形识别与图形构建（Pattern Recognition/Pattern Building）

图形构建是指玩家将游戏组件放置成特殊的造型，从而达成独特的游戏目标。例如：玩家将组件组成一个正方形，就可以获得一个特殊组件，并在之后的游戏中可以使用。而图形识别是指：一种记号，通常包含颜色或图形，玩家要将这个组件拼在图板上组成一个造型，或者组成一个造型后变成游戏图板，玩家在游戏中可以移动这些记号，从而变成一种图案，并因此获得物品或者分数甚至赢得游戏。这是两个跟图形有关的机制，因此将它们放在一起介绍，而且它们往往也同时应用在一个游戏中，之间也有相辅相成的关系，所以进行比较和分析会更加容易理解。

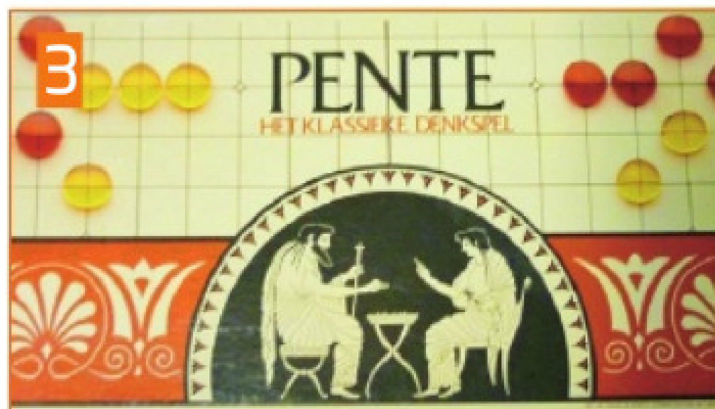
同时使用图形识别与图形构建机制的游戏

从整体上讲，图形构建是对游戏过程的一种设定，而图形识别则是对游戏目标的设定，换句话说，就是图形构建后进行图形识别，然后计算分数。首先来看几个符合上述构架的游戏——

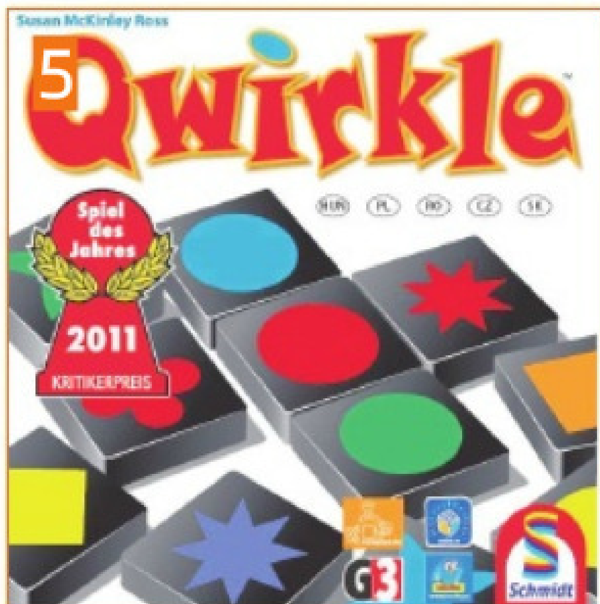
Yinsh，中文译名：圈套棋，这是比利时设计师Kris Burm设计的两人系列棋类游戏中的一款，也是评价最高、排名最高的一款。这款游戏从概念上有点类似翻转棋和五子棋的结合体，游戏中每个玩家有2个环，一开始就放到图板上的交叉点上，图板是由很多横线和竖线组成的网格。玩家每回合要将一个自己颜色的棋子放到自己的一个环里，然后要将这个环挪走，环可以沿一条线停到一个新的位置，但不可以跳过任何环；玩家也可以用环沿一条线跳过棋子，然后放到第一个空的位置，所有被跳过的棋子都翻面（棋子的两面是两个玩家的颜色），会变成对方的棋子。当有一个玩家的棋子，可以连续在一条线上出现5个或更多时，这个玩家就需要将这些棋子从图板上拿走，并且选择自己的一个环，放在自己面前，代表赢得一个环。谁先拿回自己的3个环谁赢。











1.Yinsh的棋子和棋盘
2.Yinsh封面
3.Pente封面
4.Qwirkle的棋子
5.Qwirkle的封面

我们可以看出，游戏中玩家放棋子，移动环是一个图形构建的过程，而形成连续的5个棋子，则是图形识别的依据和胜利的方向。这个系列的其他棋类游戏也有类似使用这种结合的，比如《GIPF》，但也有其他棋类似象棋或军棋那样以吃掉对方棋子为获胜方法。这个系列共有6款游戏，圈套棋是其中最受欢迎的。

Qwirkle，中文译名：扣扣棋，这是去年SDJ获奖的游戏，在去年的这个时候应该有过详细的介绍，简单来说：游戏由108个木头块组成，每个木头块上都印有图形，一共有6种图形，而且还有6种颜色，根据不重复的原理，共有36种牌，每种3张，组成108张牌，玩家在游戏开始时，随机拿6块，立在自己面前，不让其他人看到，游戏开始后轮流出牌，玩家可以只出一张，或者出一组牌，一组牌的概念有点像《拉密》，即同样颜色不同形状，或者同样形状不同颜色的牌，而且在出牌时，要至少一面和现有的牌相接，因相接而连在一起的牌也必须保证是一组牌。然后玩家会根据自己所出的牌得到一定的分数，记下来后再补到6张，如果玩家当轮不想出牌或没法出牌，也可以选择换牌，1～6张都可。游戏会持续到没牌可补，并且有一位玩家先出完牌为止。分最高者获胜。

玩家在游戏中的出牌规则和接牌规则，都属于图形构建，而计算分数和如何出牌则是图形识别。这种机制的应用，使这两个机制如同一个机制一样，无法分开和分辨。而也正是因为构建和识别所带来的教育意义，才让这款游戏可以获得SDJ大奖。

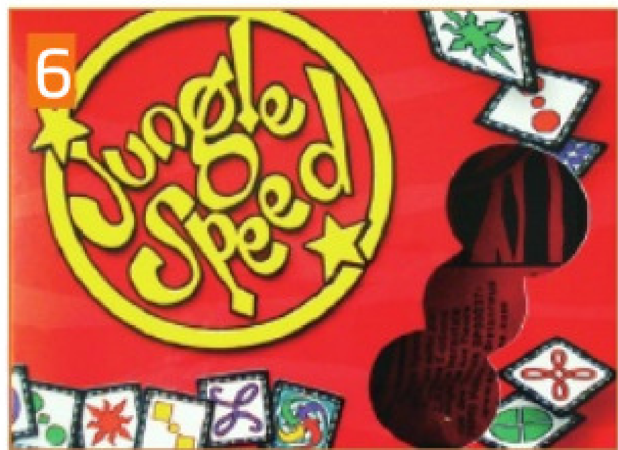
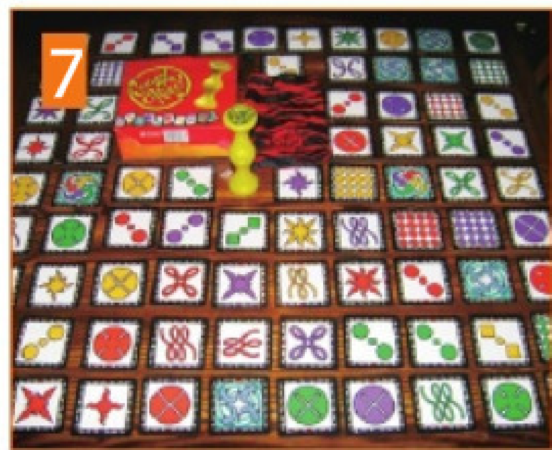
同时具备这两个机制的游戏还有很多，比如棋类游戏《Pente》，著名的棋子摆放游戏，类似华容道的《Cathedral》等等，这种结合使游戏具有更高的策略性，也让游戏更加完整，过程更加丰富。

不过，单独使用这两种机制之一的游戏也是很有特色，要不然也就不会将它们分成两个机制了。

单独应用图形识别机制的游戏

单独应用图形识别的游戏，图形识别作为一种记分或评分手段，在很多复杂游戏中也有应用，还有就是一些比反应快的游戏，也有广泛应用。

Jungle Speed，中文译名：图腾快手，是一款典型的图形识别+敏捷类游戏，游戏的牌上绘有很多图形，而牌

6.Jungle Speed（图腾快手）封面
7.Jungle Speed（图腾快手）卡牌

之间除了有颜色的区别外，很多牌和其他牌之间的图形差别很小。玩家平分这些牌后，面朝下放在自己面前，然后轮流翻开自己的牌，如果出现两个人的牌图形完全一样时（不考虑颜色），这两个人就看谁反应快能先抢到桌子中间的柱子。先抢到的人可以将自己所有面朝上的牌给输的人，游戏继续，直到有人先没牌，就获得胜利。在翻牌的过程中也会翻开一些特殊牌，从而增加游戏的难度和趣味度。类似的比反应的图形识别还有非常流行的《Kakerlakensalat》《Wanted》和《Geistesblitz》等等。这其中有一款较为特殊的游戏叫《Set》，也属于图形识别+敏捷，但并非抢什么东西，而是纯粹看玩家谁先能识别出合理的图形组合，并将它们拿出来作为奖励，而且具有教学上的意义，与门萨测试（一种智商测试）中的一些图形测试题有异曲同工之妙。

利用图形识别的复杂游戏也有很多，比如在十分搞笑的**《Wicked Witches Way》**中，玩家们扮演骑着扫把的魔法师，要看谁飞得快，每次飞行前要扔8颗骰子到盒子里，这些骰子包含了白黑两种颜色的9种图形，玩家们这时要自己观看这些骰子，当有任何一个玩家觉得看好了，或故意不想再让其他人看时，可以盖上盖子。这时，玩家要从手中打出包含图形的魔法卡，扣在自己面前，扣的原则是根据刚才的骰子结果，哪些图形是唯一的只有一种颜色有，并且玩家所扣的牌只能针对一种颜色。所有玩家都扣好后，翻开，如果玩家的牌完全对应白色的唯一骰子，则有几个可以向前走几步，如果玩家的牌完全对应黑色的唯一骰子，则可以抽功能牌。这款游戏要求玩家在短时间内对骰子结果的图形进行分辨，排除那些重复的骰子，记住后再打出对应的牌，从而获得胜利。比如《Tiki Topple》《The aMAZEing Labyrinth》都属于利用图形识别机制来完善游戏的。

单独应用图形构建机制的游戏

单独应用图形构建机制的游戏数量更多，这主要是因为图形构建更像是一种玩法，可以更灵活地去填补游戏中的一个部分。

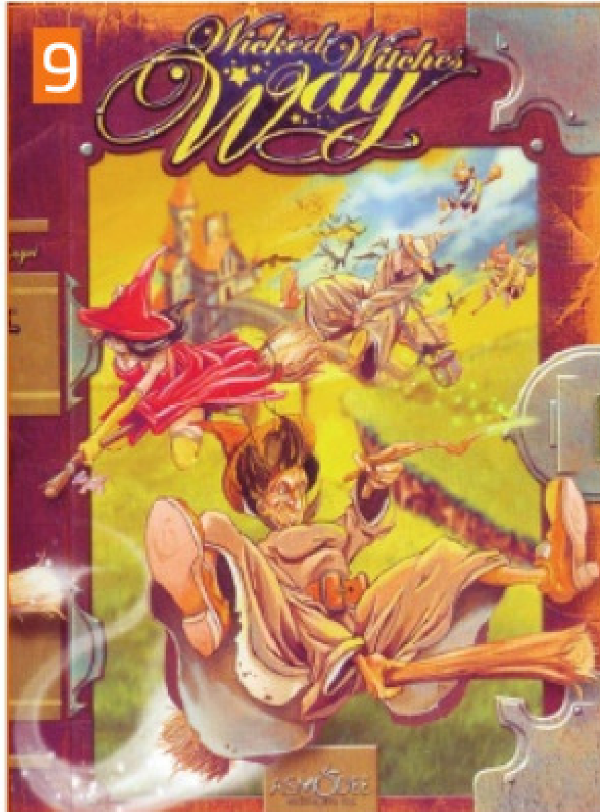
Ingenious，中文译名：智谋棋，就是典型的图形构建游戏，玩家们在游戏中要不断将手中的片放到图板上，并根据放置的规则计算可以得到的分数，然后加到自己对应颜色的分数上。游戏中一共有5种颜色，在游戏结束时，玩家检视自己的5种颜色的得分，哪个颜色的分数最低，就是他的得分。这款游戏对于构建的体验来源于如何得到更多的分数，玩家要思考放在什么位置比较好，既可以让自己得分多，又不能让后来的玩家再利用等等。另一款著名的游戏《Alhambra》也利用了这个机制，玩家在游戏中布置花园时，就要充分发挥图形构建的想像力，让自己的宫殿可以合理地存在，并尽可能地让围墙连在一起。

说到图形构建，就不得不提这个游戏——Ubongo（乌邦果），这款游戏也可以成为拼图游戏，玩家要使用造型各异的小片，将指定的区域填满，游戏中的每个区域都有多种组合可以填满，玩家要先掷骰子来决定使用哪个组合的片，然后看谁先完成，会得到奖励。这款游戏将图形构建发挥到了机制，游戏最先出版了标准版，但难度很快被评价太低，之后出版了六角形版，让很多玩家头痛，之后有出版了2人对决版和3D版，使这个系列的游戏从易到难，从平面到立体，全面地满足了玩家对于拼图游戏的各种挑战。是培养空间想像力，图形设计的绝佳游戏。类似这种拼图的游戏还有RK的《Fits》，可以看成俄罗斯方块的桌游版。色彩鲜艳的小卡牌游戏《Aquarius》，以及通过透明塑料片进行拼图的《On the Dot》等等。

结语

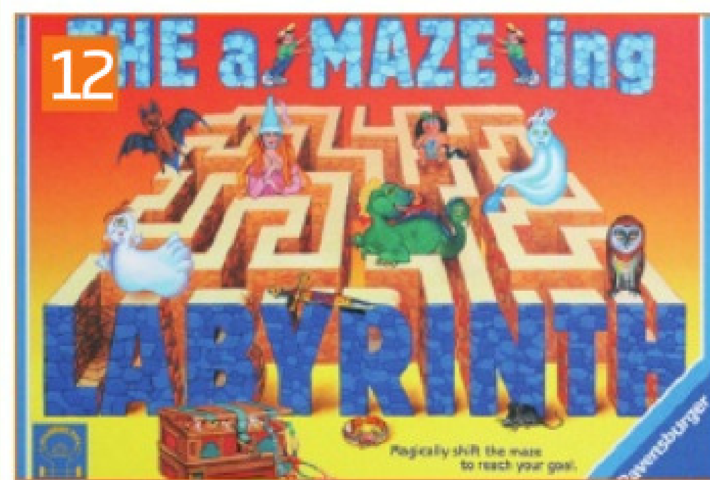
从上述的介绍我们可以看出，使用这两种机制的抽象棋类游戏偏多，游戏设计者往往设定几种图形和颜色，规定几种组合，定制一些规则，来实现娱乐和教育的双重体验。这种图形与棋类游戏的结合，也是棋类游戏发展到版图游戏的见证者和过渡时期的产物。德国游戏在近30年经历了这样的发展和变化，也积累了非常多的棋类游戏，而这种具有教育意义的游戏，像《Set》《Ubongo》，都会比同时期的其他游戏有更长的活跃期。同时，这种寓教于乐的棋类游戏也在不断的发展中，我相信设计这种产品的设计师一定会被人们记住和传颂，因此也希望国内设计师可以看重于这一点，而不是只考虑市场效益。P

8.Alhambra的牌片
9.Wicked Witches Way封面
10.Geistesblitz封面
11.Ingenious（智谋棋）封面
12.The aMAZEing Labyrinth封面







仙剑奇侠传 系列报道六

桌游卡牌 逍遥游





上期的"逍遥游"报道，我们主要说了其第一部资料片的大体内容，同时也解释了为什么叫做资料片而不是补充包或者扩充包的理由。这个资料片预计在今年的9月底上市，接受我们采访的仙剑卡牌的主设计师赵志鹏先生，将在本报道中披露更多的内容细节，我们现在就来看一看。

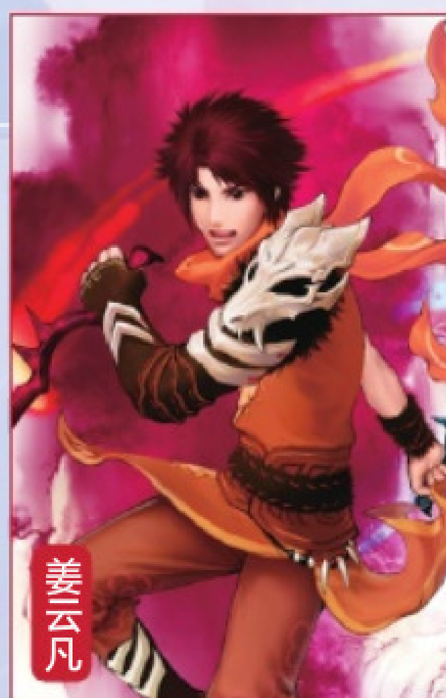
熟悉"逍遥游"的朋友都知道，虽然在游戏时队友之间可以商讨战术，通过密切的配合，使本方获得更大的优势，但游戏的主体，还是玩家之间的对抗。这种对抗就决定了本游戏必须有较多人同时参与才会好玩，并且参与的玩家水平越接近越好。而在本资料片中，更多的是强调"合作""冒险"和"成长"，我们暂时将这种新的游戏模式称为"冒险模式"。

在冒险模式下，玩家们是组队挑战游戏预先设定好的剧情和关卡，当然，如果实在找不到人陪你玩，一个人也可以进行游戏啦，不过会缺少遇到困难大家七嘴八舌地商量那种热闹场面。

玩家在冒险模式下所经历的剧情及关卡，基本取材于"仙剑"系列1到5代游戏的某段情节。每个关卡都由特别制作的"场景牌"与"魔主牌"组成，同时，每个关卡的胜利条件也不同，玩家要根据关卡的实际情况，在许可的范围内选择合适的角色卡，如果玩家过关时能够达成一些特殊的条件，还会有强力的隐藏角色加入队伍，这样后面的冒险会轻松很多。

上期的报道中，我们对"魔主牌"及其相关的设定做了比较详细的解释，本期主要讲一下"场景牌"。"场景牌"基本是整个关卡有效的，会带来很多"危机"，整体上来说会对玩家很不利，需要小心应付，但也有相应的化解危机的方法。

比如说在"锁妖塔"中，玩家经常会受到额外的HP损伤，还可能因为遇到"化妖水"而损失掉重要的宠物。又比如"水月宫"的灵泉出现时，魔主的战力会大幅提升。一些新的成长牌可以规避这些危机。了解场景的特性，预先做出准备则是更好的应对之策。


姜云凡


唐雨柔

在"锁妖塔""魔界"这些危险的地方战斗时，多积累隐蛊、灵葫仙丹是必要的。

冒险中，会遇到一些十分强大的敌人，如果成功击败敌人，并达成一定的隐藏条件，还能得到异常强大的装备——仙宝。这些在冒险模式下专用的武器、防具可以让你在之后的关卡中轻松不少。


姜世离

需要特别强调的是，上述模式虽然有些像RPG的通关过程，但实质上还是有很大不同，首先是使用的角色卡玩家有相当的选择余地，游戏中的变数也非常多。选用不同的角色组合，游戏的感受也差别较大。这样每个关卡都可以反复挑战，游戏乐趣大增。

总体来说，我们对"逍遥游"这款资料片是相当期待的，在资料片中推出一种新的玩法，也显得开发者的十足诚意，希望能够早一天玩到吧。


魔主—合体拜月教主


魔主—黄山三怪


魔主—蜀山七圣


魔主—湮世穹兵



仙宝—十字妖槊

《逍遥游》官方网站：http://xyy.baiyou100.com 《逍遥游》官方论坛：http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx 《逍遥游》官方博客：http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 《逍遥游》官方新浪微博：http://weibo.com/u/2433175610 《逍遥游》官方腾讯微博：http://t.qq.com/palxyy 官方淘宝店地址：http://xjgl.taobao.com/

一代部落一代神？部落艰难的崛起之路（上）

“平衡”历来是每个竞技游戏都必须考虑的要素，同时也是加强游戏性，为厂商所着重宣传的关键点。在最近一段时期，魔兽卡牌在比赛中时常出现“万里江山一片红”的景象，让部分热爱联盟的玩家愤愤不平。然而，部落真的从一开始就那么强悍吗？下面就让我们回到那久远的年代，看看部落在强者之路上走过的艰苦旅程吧。

第一版、混沌初开的年代







第一版作为游戏起步的阶段，虽然借鉴了不少万智牌的经验，少走了许多弯路，但是毕竟各方面的经验都欠缺，因此值得一提的牌并不多。大家水平都差不多，乱打一气。

第一版值得一提的是“天怒拉克”，这在当时配合奥金斧就算强牌了，很有些60年代奥金斧战士秒法师的感觉。

作为“贪吃老鼠”的翻版（“贪吃老鼠”是万智牌中的一张牌，效果是进场让对手弃牌），“腐蚀者米娅斯”也有一定的强度，但在当时并不很显眼，她真正发挥威力的时代还要到十一版以后。此外，游戏初期有不少任务是有阵营的，“人马无双”是其中的佼佼者，但相比起同时代联盟的“迪菲亚兄弟会”，还是差了那么一点儿。

第二版、因达拉玛和拉玛兰迪的抉择之刃

中文二版开始，真正走上中国特色道路，“剔牌年代”是每个老牌手的心痛（剔牌，简单的理解就是中文版的牌数比相应的英文版要少）。代理商不知道按什么标准剔出来的牌池，自然不见得有多么合理。大浪淘沙之中，部落值得一提的就只剩下了“瓦兹鲁克”。



是的，瓦兹鲁克就是时代的强者，虽然身板并没有多么结实，但可靠的能力和合理的费用使它生存了下来，在“叛萨”时代和“库玛”时代坚持站在时代的前列，并在环境更改后获得了复刻。这就是实力的证明。

因达拉玛（Indalamar），著名的战士，是传奇公会Nurfed的成员。在2004年，论坛上众口一词在抨击战士孱弱的伤害力，只有Indalamar站出来提出了不同意见，他认为战士其实很强的，甚至是有些过强了。这样的说法自然引来了众人的鄙视和不屑，为了证明自己，他出了一部足以改变历史的视频。在这部视频中，一身垃圾蓝绿混穿的狂暴战因达拉玛打57、58级的怪物，每一刀砍3000左右（这在那个年代已经是非常变态的伤害了）。他放出自己狂暴天赋Solo录像后的第二天，暴雪就修改了战士的狂暴天赋！





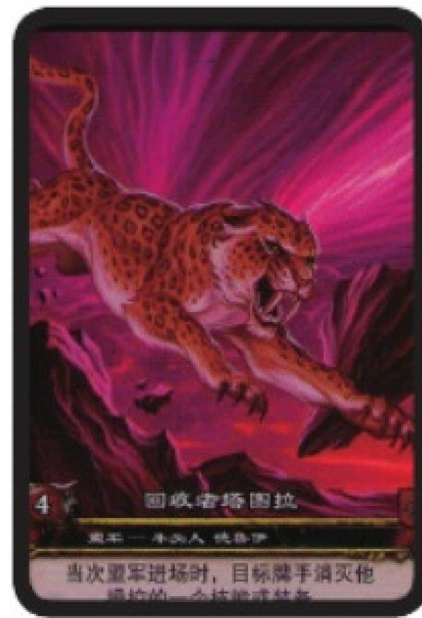
他证明了战士的强大，打了所有盲信之人的脸。第一个吃螃蟹固然需要十足的勇气，却也能首先尝到螃蟹的美味。暴雪很快做出了修改，同时也注意到了Indalamar的非凡天赋。这位敢于溯迎而上，特立独行的勇者被招入了暴雪游戏，负责物品设计。不过后来，Indalamar忽然之间从讨论区上消失，再也没有人看过他回复文章，也没有人在游戏中看过他。Indalamar就这样地从人间蒸发了，消失的无影无踪。

后来暴雪为他设计了一个武器，叫拉玛兰迪的抉择之刃（Ramaladni是Indalamar倒过来写），这个武器同样出现在了卡牌世界中（其实我认为这个卡牌是最有设计创意的卡牌之一）。

第三版、一块九十九块九毛九的骨头

中文三版仍然是一个剔牌环境。但这次情况比二版有所好转，部落迎来了著名的术士“血魂”以及“侵犯者高拉”和著名的“拆装备小豹子”——“回收者塔图拉”，奠定了部落以快打快的基础。同时，“叛萨”“叛法”和“叛战”的出现，为部落英雄序列增添了实力，虽然此时距离“叛战”的爆发还有一定的时间，但是“叛萨”却已经以其独特的打法，成为了赛场上万蓝从中的一点红；“叛法”也在老大“一粒蛋”庇护下拥有了自己的一席之地。





这个时候的联盟已经非常强悍，著名的“唤星者米莱姆”成为了众多敌手的梦魇。虽然为了克制她，官方为部落专门设计了一张“召血者布鲁克”，但二者明显不是一个强度，部落大多数时候仍然是被压着打。

恒星银

■江苏 一夕之君



序

几年前，跟父亲去过一次首都塔伦嘉德，高耸入云的穹顶和高塔，贵族们华丽的服饰，近卫们威武的戎装，还有匆匆忙忙，不知道要去向何处的一辆辆马车，和镇上的安静闲适完全不同。

只有狮鹫，那些飞扬激越的狮鹫们，帝国的象征，倒让我感到亲切。我们的故乡是没有狮鹫的，民间不允许养狮鹫，因为它们在未被驯服前，非常危险。而如果你也见过它们呼啸着，盘旋着，展示着与生俱来的强壮身躯和威武的模样。你肯定也会认同这个观点。

而其中一些，它们身上披着一种特别甲胄，那些轻盈而坚硬的甲胄，被称之为恒星银。因为它不仅坚固，而且清晰篆刻的精灵符文，代表了更深的涵义。

它们只为皇室服务，称为皇家狮鹫。换个角度来看，其实我跟父亲，乃至全镇的居民们，也都是在为皇室服务。而将我们与这些皇家狮鹫紧密维系在一起的，就是这璀璨而鲜亮的恒星银。

我们所为之“骄傲”，为之“自豪”的是整个神圣狮鹫帝国。只有我们镇能打造恒星银。而父亲不远千里，也要带我去亲眼目睹狮鹫的英姿。是因为他对我寄予了厚望，让我继承他的家业，成为镇上最出色的铁匠，哪怕我是个女孩。

哈，也许是有史以来镇上唯一的一个女铁匠。不过，铁匠只是我的表面身份，其实我是个商人来着。这点我跟父亲也一样。

加尔文

我们的镇子，叫瓦尔拉，这个名字是精灵语，意思是盛开。接壤与艾若兰广袤的森林边上。而和那些喜欢在身上描绘各种代表了信仰和对神灵之尊崇的精灵们打交道。很多时候都是一件难以避免的事。若是时间退后百年，这是一件融洽而充满乐趣的行为，村中的长辈们偶尔还会回忆他们还是孩子时听来的关于人类和精灵之间和睦相处的故事。精灵们崇尚原始自然的生活，却不代表他们是落后和愚昧的，相反，与我们所信仰的高高在上的光明所不同，他们的信仰，据说来自大地。大地之龙西莱纳的名字，对于他们来说，就像艾尔拉思之于多数人类一样。

啊哈，所以哪怕是这样不那么友好的年代，镇民们和精灵还是保持着融洽关系，只可惜近期国家中枢之间的关系很紧张。精灵们除了跟我们换购一些必需品之外，几乎就在森林里蛰伏不出。而从上个月开始，大批的驻军也抵达了这里，形势似乎非常紧张，大有战事一触即发的意思。

这对我来说倒是件好事，铁匠铺的生意好得很。父亲三年前过世那会，店里就只有我和格朗宁两个人。当时格朗宁还是个学徒，帮不上大忙。但现在已经是独当一面的家伙。自己都带了好几个学徒。

军队里的人，当然不能指望有多少素养，不少人因为我是个女人，所以常常在价格上斤斤计较，各种克扣，甚至还有人出言调戏。当然，我的拳头也不是吃素的。到了万不得已的情况下，我可不会无限退让。但是多数情况下，我还是不愿过多计较。因为这帮人，帮衬不了生意，却能搅黄你的买卖。

好在他们的指挥官加尔文，帮我解决了这一切。在他带着那些人欠我的钱和一支玫瑰来到店里找我的时候。出于对绅士的尊重，我接受了他的共进晚餐的邀约。好吧，我承认，他的笑容的确很有魅力。

我们在麝鹿酒店吃的那顿晚饭上，他说了好多冷笑话。和他那看上去比实际年龄还要更年轻的笑脸比起来，他的笑话实在是没啥吸引力。

我将话题转移到了关于他和他的这支部队。他似乎吃了一惊，一副始料未及我会问这个问题的德行。褐色的眸子在桌上的烛火闪烁中。流露着让人难以揣摩的狡黠。

“佛罗丝婷小姐，相信我，我们来到这里当然是为了和平的目的。以艾尔拉思的名义起誓。”他一本正经满脸虔诚的样子，倒是很符合他烈日十字军的身份。

“虽然我的名字从你的嘴里念出来，带着一股子抑扬顿挫的美感，但是你依旧没有回答我的问题啊。加尔文先生。”我喝了一口葡萄酒。

“没相干，没相干了。比起这个，你不愿意听听我身为一个烈日十字军的神圣使命吗？我曾经听见艾尔拉思的声音哦。伟大而全能的他，给了我一个极其艰难的任务哦。”他似乎情绪很激动，甚至有点不顾形象地手舞足蹈起来。

身为艾尔拉思最虔诚的信徒，以及实力仅次于天使的烈日十字军，居然会是这样的性格。他实在是让我难以揣摩。

但是，在他的身上，不知道怎么的，我隐隐然地能感觉到一股子说不出的阴谋味道。或许阴谋这个词不准确，称之为某种“算计”，似是更为恰当。

但是不管怎么说，我最低限度希望加尔文和他的部下们，不要让这片安静和谐的地方，变得战火纷飞就好。

我还要做买卖呢！

奥里斯夫人

奥里斯夫人的马车停在了店门口，她的仆人很有礼貌地敲着我的门。

其实我早就醒了，刚打开窗户，就远远看见她的马车，镶嵌金边的窗帘，在黎明的光辉里特别晃眼。

奥里斯夫人是领主的妻子，领主奥里斯大人的身体一直抱恙，领内的大事一般都是她处理。她的坐骑更换得非常频繁，每次换了新马，都要来特地找我为她换上黄金马掌。父亲在世时，这些都是他负责的。我继承了父亲的行头，自然也继承了他的人脉。

奥里斯夫人很严肃，我从未见她笑过。据说她在当艾尔拉思教团女祭司的时候，也是出了名的严肃。那种仿若神像般的凛然神色，以及雕塑感极强的五官，让人无法亲近，也不愿亲近。

我取出早就打造好的马掌，装在布袋里递给她的随从，她点了点头，把一袋金币放在了桌上，就匆匆离去了。

里面还有一张订单，是关于恒星银的，数量比以往更多。

我们的域内如此繁荣，都是因为恒星银的订单，每次看见，都让我觉得心情大好。但是这次我仔细地看了看，我心中隐隐泛出一丝不安。

除了恒星银，也许是疏漏，还是巧合。清单上面还有一些关于狮鹫膳食的项目。

关于狮鹫的食物，是一件极其讲究的事情。虽然理论上来说，狮鹫最喜欢的都是新鲜的野兽。为了保持野性的斗争力的同时，让它们更加的驯服，同时还要配给一些特殊的药材所熬制而成的油膏。尤其是给皇家狮鹫的恒星银铠甲上涂上，可别小看了这些，说得难听点，这些就像是一把钥匙，最大限度地限制住了狮鹫的野性，同时让他们更加富有战斗力。

而这张单据的问题，出在多了几味麻烦的药物，有一种我非常熟悉。这是喂给恐狼的菌类，具有极大的激发兽性的效果。

至于其他的，我想起了一个人。

或许去找他问问比较好。

就在我沉思的时候，马蹄声去而复返，我赶快把这张清单压在了桌板下面。

打开门，奥里斯夫人正站在店门口，她的容颜在完全的阳光下，堪称绝美。泛着神圣的光芒。

我作为女人，也几乎看得呆了。

“佛罗丝婷，这是刚才少给你的钱，粗心的仆人把数目搞错了。”她罕见地露出了微笑。示意仆人把一只小口袋递给了我。

“噢，谢谢您，您太客气了。”

“佛罗丝婷，做事要仔细点哦，你没有数一数吗？”她笑起来真的很美。可惜实在难得一见。

“没有，夫人，我从来不去数。”面对这个微笑，我反而有些不知所措。

“呵呵，做事一定要仔细噢。”她又提醒了我一次。挥了挥手，上了车走了。

她好像话里有话。

我掂了掂分量，好像很重。

如果我不仔细，那么这个装钱的肯定也是个粗心的家伙。

奥里斯夫人会用这样的仆人吗？

深感怀疑。

但是眼下，我最想了解的事，还是那张清单上的其他几种药材。

我决定第一时间去找怀特。

怀特

看来怀特一早起来就喝了不少酒，刚打开房门，就打了个酒嗝，喷了我一脸酒气。

“佛罗丝婷，一早起来就找我干什么。”他习惯性地歪着脖子看着我。

“你的兴致还真不错，一早起来就喝这么多。”我故意做出一脸厌恶的样子。

“少废话，又是为你的笨学徒来买烫伤药，还是哪家孩子要生了？有话快说，有屁快放。别搅和我的酒兴。”他显得很不耐烦。

“看看这个。”我把奥里斯夫人的订单摆在了他的面前。

“这是什么玩意？你当我喝醉了吗？这你该拿去给你那些铁匠朋友，他妈的，是不是故意来气我的，这次又是这么多的订单……等等，下面这些是什么？”他惺忪的睡眼突然亮了起来。

“第一个我知道，问题是后面这些，是干什么用的。”我指着订单上的几味药材说。

“这些东西，单独没有什么效果，结合在一起，有强烈的刺激性。其实说的简单点，跟这个，对，就是这个给恐狼用的玩意起一样的效果。但是前者的效果过于猛烈。不能给人用，所以下面几种药物结合起来，可以达到类似的效果，且更稳定。”

“你的意思是？这些是给人用的？”太阳很温暖，我却打了个寒噤。倒不是因为紧张，而是因为兴奋。

“可以这么说。而且这么多的量，足以让千百人的军队变得极其嗜血，极其疯狂。”他露出了罕见的严肃表情望着我。

我陷入了沉思。拿起桌上的水壶，倒了一杯水。

一场战争要开始了吗。

这是显而易见的事。关键在于，我能从中得到啥好处么。

怀特的鼻子一向比狗还灵，他好像嗅到了我的满腹盘算。而看着他那典型的阴谋家似的冷笑，我知道，不管我在计划什么，他都打算掺一脚。

好吧，让我们来看看我们能做点什么。

在瓦尔拉，不，甚至说在整个国家。怀特和我一样，都是属于那种大逆不道的存在。

圣堂的政治体系，与神权紧密的结合在一起，上至王公贵族，下至黎民百姓，都遵从着艾尔拉思的领导。但是，艾尔拉思的教义，充满了教条和约束，至少对我来说，不是那么美好。

我骨子里是个商人，是个投机者。而怀特也一样。所以我们背地里，真正的信仰来自伊拉斯。这个被遗忘的名字。

天空之龙，它就是风，它自由而不被约束。

就如同我们所信仰的那种现实主义一样。

这些当然不能让别人知道，而就我所知，镇上的商人们，信仰伊拉斯的不在少数。

而怀特可以说是药剂师中的翘楚，颇有家资。而我继承自父亲的人脉关系以及钻营本领，在铁匠当中说话也有分量。啊哈，没错，我们在镇上很有话语权。当然，这种话语权，是要换来钱的。

钱钱钱。

我喜欢的就是这些。

所以，我和怀特不约而同的想到了自己的主意。好吧，其实是一回事。

狼嚎草

“什么？狼嚎草又断货了？”我的表情肯定看上去非常惊讶。说真的，这演技我早已经炉火纯青。

“是啊，被人买得精光。什么也不剩。”怀特店里的店员摊摊手，指了指空空的药柜。

“不行，我要去仓库看看，没有狼嚎草的话，恒星银无法达到最佳的光泽度，你可知道奥里斯夫人跟我们订了多少吗？交不了差，谁能担得起责任？”我用力拍了下桌子。

“即使您去仓库，也是没有货了，我们的货仓前几天被盗，所有的货都没了。而且其他的药店，也没有狼嚎草了。”他忙不迭的递给我一杯花茶，示意我声音小点。因为周围不明真相的围观群众越来越多了。

这可怜的伙计，他又要被扣薪水了。

不过老板会给他补偿的。等这票生意做成。

晚上，我回到家里，转动了壁画后面的一个卡扣，一扇门从墙壁上露了出来，这里有条直通秘密仓库的暗道。

曾经，这个暗道里全是父亲和我挣来的财富。但是现在，那些东西被我转移去了自由都市的银行保管，代替它们的，是一箱箱的狼嚎草。

狼嚎草，不仅是铸造恒星银的催化剂，还是奥里斯夫人的药方上给士兵用的那种药剂的必备材料。

偷走怀特狼嚎草的人，当然是我。而那次密谈过后，怀特用了两天时间搞定了他的同行们，把全部镇上可以弄到的狼嚎草都搞到了他那里，然后被我“偷”走了。

啊，不用怀疑为什么每个人都这么配合。我也不担心会有叛徒。因为人会背叛他人，却不会背叛金钱，大家都是金钱的仆人，而不是艾尔拉思。天空之龙伊拉斯啊，用您的翅膀庇护我们，让我们乘着金币飞翔。

当然了，奥里斯夫人不是傻瓜。而我相信加尔文率军前来，也不只是为了泡我。在一定的时间之后，这批狼嚎草还是要回到市面上来的，只不过那时候，它可不是现在的价格了。反正对于花教会钱的烈日十字军，以及家财万贯的领主夫人来说，他们不会在乎这几倍的价格差的。

对于这些人来说，钱怎么花不重要，重要的是把钱花出去。不是自己的钱，或是钱来的太容易。谁又会在乎那么

多。

况且，我还真不希望打仗呢。

只有穷得叮当响的人，或是极端的好战分子，宗教狂热者，才会盼望战争。而我们这些商人，再怎么想发国难财，也不希望战场就在家门口吧。

刀剑无眼，真打起来。谁又敢保证自个没事？

而更关键的一点，加尔文这伙人如果真的要跟精灵开战，我们这个镇子怕是真的就成炮灰了。

当然不会只有我一个人这样想，在如芒在背的压迫感下。整个镇子都像热锅上的蚂蚁。一种焦虑而又窘迫的氛围开始蔓延，虽然谈不上人人自危。但是不满的声音，在镇民中蔓延着。

与其说我们跟高高在上的圣堂政府有多么深的联系，倒不如说这个镇子更像跟精灵们有着很深的羁绊。

我们的衣食住行，生活习惯，都跟精灵们有着许多相融相通之处。真的打起来，别说为军队助阵，只怕倒戈都未尝不可能。

不过真的开打，我也会第一时间跑路。这是毋庸置疑的事，哈。

十天之后，狼嚎草的价格翻了一番。比我想的还厉害哦。

怀特的挂号信准时准点到了我的邮箱。

每次都是一句话。而这次的尤为简短。

“适宜出货。”

呀，可我还没准备好呢。估计价格还能再高点。

但是，就在我写回函的时候。奥里斯夫人的仆人来了。

“夫人请佛罗丝婷小姐，明天晚上来府邸赴宴。”

哟。好大的荣誉。

筵无好筵会无好会，不去又不行。

其实，我早做好了心理准备。

她不找我才怪呢。哈。怎么着，也该问问我恒星银的进度了吧。

发大财

我其实不是第一次来这里，在还小的时候，曾经跟父亲来过一次。记得当时，这座官邸就是这样的美丽，而我也被这满眼的金碧辉煌弄得眼花缭乱。时隔多年，这里好像还是那样。只是当时看上去很康健的奥里斯大人现在已经病卧在床。而奥里斯夫人却还是那般美丽。她手握刀叉，把新鲜的牛排切开，送进嘴里的姿势，和记忆里别无二致。那鲜艳的嘴唇，比桌上的玫瑰还更迷人。

宴会上，本地的名流都出现了，怀特也不例外。我们打了个招呼，彼此心照不宣。

加尔文自然也到了，和他手下那群指挥官们，他穿的比那天请我吃晚饭的时候还要正式。甚至略显夸张。那件闪着光的金边衬衫，高高的领子，都快遮挡住耳朵了。

他显得有点不自然，至少面对我的时候。和平日里的那种不分时间不分地点，把握一切时机的殷勤比较起来，实在是太过冷淡了。我知道这不是因为身处领主官邸的原因。一副若有所思的神情。

餐后，奥里斯夫人显得特别热情，居然举办了一场舞会。虽然与会者都是一副各怀鬼胎，心事重重的样子，但是似乎都被她的热情所感染了，气氛倒是一下子活跃了不少。

奇怪得很呢。

我想起父亲常说的一句话，当一个人突然变成了另一副不被人所熟悉的样子，那么他不是做出了某些重大决定显得非常兴奋，就是脑子坏了。

显然奥里斯夫人不会是后者。加尔文也不是。

他们到底在盘算什么？

“嘿，亲爱的，一起跳个舞吧。”加尔文不知道从哪冒了出来，和刚才看见他的样子截然不同。他看上去好多了，恢复了平日的样子。

“少来这套，谁是你亲爱



的。”我虽然一脸不屑的样子，但是还是接受了他的邀请。

他的舞技很不错。

“跟谁学的？你们骑士团也教这个？”我为他娴熟的舞步而感到讶异。

“哈哈，你的舞步也很好，难道铁匠铺也有这些训练？”他反过来吐槽我。

“好吧，我不问你这个问题。你今天有点奇怪哦。”我说。

“哪里？我现在不是很正常吗？”他装作没听明白。

“哼，穿着一双靴子走了三十里，但是脚还在靴子里。”

“什么意思？”

“意思就是你再怎么装蒜。事实还是事实！这是一句恶魔的谚语，你小子没听说过吗？”

“噢，亲爱的，如果你的这句玩笑被一个圣裁官听见，足够让你上绞架了。”

“哈，那就让我上绞架吧。”

我不知道为什么，虽然和他认识时间不长，倒也蛮习惯他这副样子。”

他实在不像个烈日十字军。我自然也不像个铁匠。

身份很多时候，真的只是个伪装。

但是，我突然在想，奥里斯夫人，是不是也不仅仅是个领主夫人呢。

这样的念头，居然很快得到了答案。

宴毕，夫人留下了我，加尔文和怀特。

我有些做贼心虚。怀特也是。

但是我们并不认为她掌握了什么证据，即使掌握了，又能如何呢。现在毕竟还没有开战。即使真的开战了，也未必能定我们的大罪。

她带我们走进了一个房间。

点燃蜡烛，这是一间奢华的卧室。但是空空如也。

“是不是很好奇，奥尔德领主在哪里？”

她开门见山地问，用非常温柔的语调。

“是，我的确很好奇。”

怀特没有片刻迟疑，直接接过她的问题。

“他早就死了。想知道是怎么死的吗？”她看上去更加温柔了。

！

我震惊了，一时脑海一片空白。

加尔文倒是显得很镇定，似乎早就知道。

对了，加尔文为什么也被留下了，他和奥尔德夫人有什么关系？

“嘘，马上，侧耳倾听吧。伙计们。”

奥尔德夫人看了看墙上的挂钟。

三根针一起停在了12上。

一声震耳欲聋的巨响，然后紧接着一片喊打喊杀的声音。

“天啊，到底怎么了。”怀特按捺不住，拉开窗帘。

远处的深林里，一阵浓烟冒出。

“这到底怎么了？”

“没什么。你们在这里绝对安全，当然，如果你们出去了。也不见得有什么危险。”

奥尔德夫人又笑了。

“你来跟他们说明一下吧，反正现在，我们都是合伙人了。”

加尔文显得不太情愿，但是还是点了点头。

果然跟这个家伙有关。

“其实吧，本来我不想这么快就揭开谜底的。但是上头说要调遣别的部队来。换防的命令是三天前接到的，而如果我的嫡系跟我一起撤离，这里的局势恐怕就会脱离控制，所以我们只好把事情提前了一段时间。”加尔文虽然显得有点犹豫，但还是开了口。

“啊，是的，本来计划是十天以后，到时候，狼嚎草的价格会更高些的。”

“什么？狼嚎草的事？你都知道？”我自以为非常精妙的计划，居然全都在奥尔德夫人的洞悉里。

果然还是有人走漏了风声。

“你放心，你们这群奸商虽然狡猾透顶，但是嘴巴一个个都很严。只是你的合伙人，他在跟你合伙前，甚至跟你父亲合伙前，就是我的合伙人了。不过呢，刚才那一声爆炸，他也的确不是在演戏，因为除了我和加尔文先生之外，没人知道到底发生了什么。”

“我真的糊涂了。”我发觉自己的那点小聪明，跟她放在一起，简直就是笑话。

“其实你一点也不笨。亲爱的。只不过，我知道的更多了一点。噢，对了，继续解释吧。加尔文先生。”她示意加尔文继续。

“奥尔德领主和夫人都是家父很好的朋友，他们在我岁数还小的时候，救了我，因为当时我们家人被诬告说是串通恶魔，全部都被处以了绞刑，而奥尔德夫人买通了行刑人，连夜救出了我。”

“然后你就成了她在军队的内应？不对，你能够当上烈日十字军，应该是经过层层考验的，怎么会做到的？”我的心跳和外面的战斗声一样，激烈而烦躁。

“哈哈，你以为军队真的那么无懈可击？教团真的如此神圣？”他哈哈大笑起来。

“所谓的试炼，所谓的艾尔拉思。我不知道他是否真的存在。但是我只看见那些假借他名义的卑劣之徒的所作所为。以神的名义横征暴敛，以神的名义滥杀无辜。我这个所谓的军衔，全是钱的功劳!”

“你太激动了，我来说吧。”

奥尔德夫人递给加尔文一杯酒。然后接着说道。

“我首先要告诉你一件事，佛罗丝婷，奥尔德他早在五年前就去世了。当时他是被暗杀的。原因很简单，就是他不

愿意发动战争。"

"是皇帝直接下令处死他的吗？"

"没错。而那之后，这件事，我之所以秘而不发，就是不想事情变得一发不可收拾。我和他没有子嗣，而他中毒而死的毒物成分，怀特可以确定是皇室专属的。"

我不怀疑这话的真实性，怀特本身就曾是皇家药剂师。只是因为看不惯某些贵族的作风，主动辞去了职务。

"这几年，我在域内保守了这个秘密，而上头似乎也没对我这个寡妇多做提防。所以我暗中活动，一边依靠稳定的恒星银供应募集资金，一边和精灵们建立了某种默契。"

"默契？"

"是的，如你所见。"

她指着窗外看似激烈的战场说。

"现在来进攻的，都是精灵的部队，但是他们一早已经和我们密谋好，这不过是一场象征性的战争。他们进攻，我们防御，而这些，只是打给上头看的。好让加尔文回去交差。"

"哪怕这事瞒不了太久，我还是希望和平能久一点。"

她笑了。

我却笑不出。

因为我觉得，自己好像做了很龌龊的傻事。不，是的确很龌龊。我折腾了半天，只是在配合着演戏。还算个女配角，平常那些阴谋，姐姐我可都是主角的。

"佛罗丝婷，你是个很聪明的小坏蛋。一下子就想到了赚钱的好主意。不过呢，骗人总是不太好的。所以我还要你帮我做一件事。"她看出了我心里不好过，故意压低了嗓子。

"说吧，夫人，只要您不要没收我的财产就行。"

我垂头丧气的样子，肯定难看的要死。

从没这样丢过面。真想找个地洞钻进去。

恒星银

加尔文回去塔伦嘉德的时候，我没有去送。

因为我发觉自己好像的确有点喜欢他，我怕这种感情会变得更深。我还没打算把赚钱放到别的位置呢，现在对我来说，更多的金币比男人来得更有吸引力。

加尔文当然不是空着手走的。他带走了"胜利"的消息。即使没人相信那些个喝的醉醺醺的指挥官能带领部队获胜。但是精灵们"凶猛"的进攻，还是被他们有效的遏制了。不仅如此，还抢到了大量的物资。当然，当中自然少不了恒星银。

我终于知道这次为什么要下那么大的订单了。

还有比这个更滑稽的事了么。

奥尔德夫人自己出钱，然后采购了大量的战利品。我曾经很好奇地问她，她怎么就确定，上头一定会派加尔文来的。但是话刚出口，我就觉得自己问了个蠢问题。既然加尔文的烈日十字军身份都能造假。在圣堂的国度里，还有钱办不到的事情么。

我觉得，奥尔德夫人做了件赔本生意。虽然，虽然不打仗的确很好。而且她经营的孤儿院能正常的维系下去，听上去也的确不错。

可我还是为她花掉的那些金币而心痛。真的好心痛啊……

不过，她到底要我干什么，我还是迟迟不知道。

直到她有一天把我喊到府邸。

她掏出了一只盒子。里面用羊皮纸写着一些复杂至极的配方。

"这是精灵们给我的礼物。"

"对不起，夫人，我看不懂精灵语。"

"其实，我也看不懂。但是据说这些都是一些神奇的武具配方。不管怎么说，我把它们都送给你，你要好好保管。如果可以钻研出这些东西的制作方法。我们就能赚更多的钱了。你七我三。"

"您可真是会找难题呢。"

"哈，为了钱，你有办不到的事么。何况以你的聪明脑袋，能从一张订货单里就推断出商机的本领。找个厉害人物翻译这些不难吧。不过呢，精灵们就别指望了，他们现在都躲进森林里去了。不知道什么时候还能再出来跟我们交流呢。他们可是真的爱好和平。不像我们只是嘴上说说。"

"那我该怎么办呢。"

"我知道你该去哪，去塔伦嘉德，按我给你的地址找这个人，他是跟精灵长大的。"

一个月后，我在塔伦嘉德见到了那个人。

不出所料，果然是加尔文。

这法子虽然很拙劣，但是我还是中招了。

我发觉我的智商变得每况愈下。

或许我是真的恋爱了吧。

在塔伦嘉德的日子过的很快，倒也不无聊。果然我还是适合在大城市生活呢。只是，每每看见那些威武不凡的狮鹫身上精光璀璨的恒星银，我就禁不住想，我们这看似光鲜的世界里，究竟还有多少见不得人的东西。无限遥远，却又似乎触手可及的王宫高塔里住着的那些满嘴信仰的人，满嘴道德的人。是不是比我这种唯利是图的商人还要虚伪呢。

而我们这些个人类，是不是从某个角度来说，比恶魔还要虚伪呢。

当然，这些对我来说，其实也真没多少意义。我原本也不信服艾尔拉思。他的威光是否愿意考验我，庇佑我。也跟我没关系。

只要一天还有战争，皇家狮鹫的身上，就一定需要恒星银的铠甲。

啊，让它们继续翱翔吧。

让金币都进入我的背囊。

好吧，其实后一句才是我的真心话。P

游戏心情
让人烦恼的游戏时代

■北京 mageCore

这是一个最好的时代，也是一个最坏的年代。

原谅我在开头就用了这么一句被无数人嚼烂了的名言来形容现在我的感受。在这个时代我们拥有更多的游戏，更多的选择，却没有更多的快乐，也没有同样多的时间。说实话我真的觉得现在所存在于这个世界的游戏已经太多了，多到面对这些游戏的时候会觉得心有余而力不足。

回想起那些糊涂的过往，我也曾与战友们一起征战在艾泽拉斯的世界，每天晚上都准时上线，参加Raid、做成就、收集各种各样的小玩意。那时的WoW对于我来说，不只是为了消磨时间，更是一种别样的挑战，就像曾经的那句宣传语一样：做你从未做过的事！

是的，在游戏里总是会有太多你没有做过的事。为了满足玩家们日益膨胀的需求，也为了尽可能的把玩家留在游戏里，他们在游戏里加入了庞大的成就系统和支线任务，然后游戏的目标不再是“被打通”，而是“完成了多少”。

多年前，我们会为游戏里能有丰富的探索而兴奋不已。而现在，这一切看起来像是一个巨大的灾难。阿门，2012真的就要来了。

实际上不仅仅是时间，每一个游戏里都可以成为一种无止境的挑战——只要你还想继续把这个游戏玩下去，特别是如果你还想在游戏里有所作为的话。在WoW里你面对的是无尽的副本和装备，在SC2里则是无休止的天梯对战，对于各种各样的单机游戏来说，则是浩瀚的收集和一遍遍的重复。

十多年前，一边擦鼻涕一边坐在电视机前玩《超级马里奥兄弟》的我，从来没想到现在会有这么多的游戏可以选择。那个时候，卡带上屈指可数的几个游戏就可以兴致勃勃地消磨掉我差不多整个暑假的时光。可现在面对如此之多的游戏，我却更多的感到了茫然，慢慢地我开始觉得好像很多游戏不玩也是可以的。再往后，我不由得问自己，为什么还要玩游戏？

你，想要玩哪一个游戏？

Digmouse：游戏太多也是一种烦恼啊，或者说是一种“甜蜜的烦恼”？作为玩家生在这个时代是幸福的，因为有太多的游戏可以选择，唯一的缺点，就是在浩瀚的海洋中有些审美疲劳吧。

粥粥的IT与游戏（45）
烤串









谨以此篇献给“夏日打扇、冬夜暖脚”的好心人们……



8月中旬刊
快评

其实我觉得每年E3的东西看起来都大同小异，就跟这期的形式一样，就是一个巨大的“前线地带”，特别是今年这种完全没有猛料的年份，再这样下去E3都快要嚼不出味道没人看下去了。**（网友 不朽的王座）**

才注意到新的编辑部故事漫画，画风有点怪异，不知道各位老编真实的样子是不是真的和漫画形象一样！这个形式挺有趣的，能不能画成彩色呢？这样故事和人物形象的表现力会不会好一点？**（浙江 五十岚）**

Digmouse：我们对E3其实有点说不清道不明，每年的确是有很多重复的地方，但也可以看到每年来整个业界的趋势与进步。至于漫画，我不希望他画全彩之后把我们画得更加扭曲，哦，对了，据说画彩色的也不是现在这个报价了……

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#几乎每个玩家都或多或少的接触过格斗游戏这个历史久远的经典游戏类型，从尽人皆知的《街头霸王》到KOF97，再到次世代的《铁拳》等3D格斗游戏。你的格斗游戏记忆里，有哪些辉煌或值得铭记的时刻？EVO等世界顶尖大赛又是否曾经为你带来过梅园大吾空血反杀Justin Wong这样的震撼？



8月2日 12:56:32 来自腾讯微博 全部转播和评论(25) 转播 | 评论 | 更多

高国彬：KOF98吧。当时在游戏厅看着哥哥一直玩到最后一关。之前艰难打败了“太阳神”（大蛇），最后打Boss太阳神之母“月亮神”。正在这时候，哥哥的母亲大人来了，眼见着八神被秒杀，那内心翻涌的。“再给我一分钟！”

王志成：二年级时省下早饭钱，去游戏厅里猛砸格斗机……

周礼斌：SF、KOF、TK都玩过，FTG最经典的瞬间绝对是永恒的空血绝地大逆转啊，无论是谁都有过这个瞬间吧，那种爽快感满点的经历真让人感动。

王侨：KOF97，心中永远的伤痛，在班级电脑上永远被同学KO。

FC蛋糊：初中的时候，完全好孩子一枚，跟着哥哥出去玩，他总会跑到电脑房打“街霸”，我铁了心的不进，大冬天的站在外面等他。

8神经：高中的时候，有个妹子放学后就喜欢跟着我一起去街机厅，站在旁边看我打“街霸”……那就是我的格斗生涯最辉煌和值得铭记的时候！可惜我那时候太不解风情，注意力全在游戏里了，打完后就拜拜各回各家，妹子跟了个把礼拜后，失望的不再跟我去了……“街霸”害人哪！

Enigma：作为一个至今都不会发波动拳的笨蛋，还是坐下来看Mugen大乱斗吧。

木泽水：初三时玩KOF97，当时在杂志里面看到八神的鬼步，每天放学就一帮人集结在游戏厅里练鬼步，再到后来苦练麻宫雅典娜的升天。

好福气哟萌老爷：爷最辉煌的时候是KOF96的时候一个八神扫遍长宁街机厅，至于KOF97么……

ChinWSQ：“灵魂能力”和“铁拳”，我还是更喜欢3D格斗游戏，虽然水平一样很烂。

中二傲娇王子病二少爷千年徒劳君：“月姬”算么？其实俺比较喜欢看妹子尤其是软妹子格斗，各种美……当年去上钢琴课的动力绝对是上完课之后去看别人打KOF，可惜没钱……

大众软件果然棒：#大软话题#随着Steam和XBLA、PSN的发展，以往没有机会崭露头角的独立游戏也逐渐被主流玩家接受，除了这些在大平台的传统独立游戏，网上还流传一种看上去不那么精良，却充满了极致的搞怪、Kuso的游戏，比如著名的《多罗马里奥》和以变态难度著称的《I Wanna Be The Guy》，大家对这些游戏有什么看法呢？



8月2日 13:02:32 来自腾讯微博 全部转播和评论(30) 转播 | 评论 | 更多

魔之左手：没玩过，不过看大家玩那个挖洞一类的东西，还是挺有趣的。

王宝龙：画面太难让人接受了，除了搞怪，谁还会有兴趣玩啊？

胡明明：所谓众口难调就是这样。一千个人就有一千种所钟爱的游戏，有些人会喜欢主流，有些人更喜欢小众，这种游戏的出现正是游戏多元化的表现，也能够满足更多玩家的口味。

CaesarZX：尽管我同意部分独立游戏创意非凡并且象征着对游戏本质的追求，但不会变成主流，它们中的绝大多数更不能赚大钱。相信大多数独立游戏制作者也不会有那种野望。

Septem：在一味枪车球和高成本的今天独立游戏证明了小游戏（相对来说小）也有大前途，很多PSN和XBLA的游戏能带给人不一样的情感体验，虽然也许不会成为市场主流，但我们需要这样的作品。

周礼斌：去年底“大软”不是还做了个挖洞的专题，我果断被你们挖的坑绊倒了啊。现在在线游戏平台的发展给独立游戏带来了新的机遇，虽然独立游戏因为种种因素整体实力无法和大作比拼，但其精致独特的特性却仍然能闯出一片天。

Enigma：相比于纯粹走下三路风格的噱头之作，我更倾向于某些带有浓重个人想法色彩的游戏——这种作品在Flash Game领域中有不少。从形式上来看，这类游戏颇有些地下独立音乐的味道，虽然不见得能被所有人接受，但能听到个人发出的声音总是件好事。另外说句不靠谱的，我希望能在这个领域看到$600的Bleach。P

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



Oracle的年假，写稿约稿催稿中……



digmouse的年假，英勇事迹长存中……



浮云的年假，CJ采访报道中……



落琪的年假，欢乐回家省亲中……



Doris的年假，深山露天BBQ中……



梅林粉杖的年假，担心同事安全中……



而汪老爷的年假，在视察编辑部的防汛工作……



■编辑部的故事之大家的年假 ■作者：CaesarZX

冰川时代4
Ice Age: Continental Drift



小松鼠鼠奎特的能量越来越大了，还记得在《冰川时代》里，它为了一个松果搞出大洪水么。但和《冰川时代4》比起来，这种灾难简直不值得一提。这次鼠奎特为了追逐松果，直接导致地球板块分裂，产生了七大洲五大洋！影片的剧情紧接着《冰川时代3》的结尾，希德、曼尼、迪亚哥等动物好不容易在这个冰冷彻骨的地球上找到了一个适合居住的住所，但是由于鼠奎特的"壮举"，他们与自己的家人四散分离，被迫以一块流冰作为船只在海上漂流，重新开始颠沛流离的生活。在广阔的海面上，他们会遭遇险恶的自然环境，也会遇到邪恶的海盗，而回家与家人团聚是他们的终极愿望。

说起来，"冰川时代"系列已经有10年的历史了，在上一个三部曲完结后，本片能让这个系列焕然一新，在充斥着狗尾续貂的好莱坞显得尤为可贵。其实在计划《冰川时代》的时候，导演和制片并没有想那么多，只想在炎热的夏季里制作一部清凉的动画片。但随着影片的制作，他们有意识地在影片里加入了动物和人类面对冰川时的不同困境。这是一个很高瞻远瞩的设定，为系列之后的几部作品打下了结实的基础。

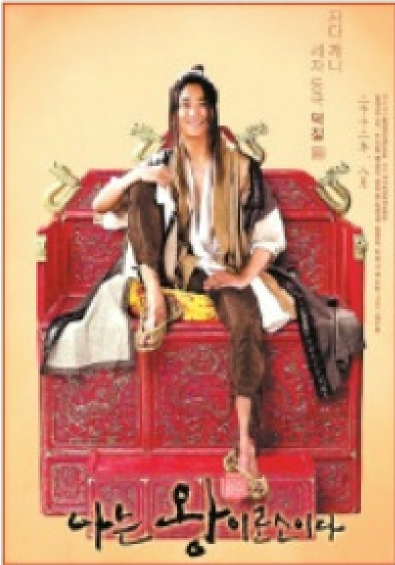
在制作《冰川时代4》的过程中，蓝天工作室宣布本片至少会拍摄到第六集，本片就是新三部曲的开始。在《冰川时代4》里，背景发生了很大变化，真正的冰川时代就要过去，系列迎来了一个新的面貌。从第一部开始，片中的曼尼就一直在寻找自己温馨的家，这是一个寻找的主题，在前三部里都没有改变；所以在接下来的故事里，它们还会继续寻找，最终在新世界里找到属于自己的美丽家园。P



小屁孩日记3
Diary of a Wimpy Kid: Dog Days

自从2010年由同名畅销漫画改编的电影《小屁孩日记》上映以来，这个系列就以一年一部的速度推出续作，如今终于到了三部曲的终章。3年过去了，当年那个不知天高地厚的小屁孩格雷格经历了捉弄老师的恶作剧，也经历了和损友的争吵与拌嘴，更为自己喜欢过的姑娘而做出傻事，如今，现在他面临着自己青春期的到来，而格雷格的扮演者扎克瑞·戈登也随着这部电影走了整整3个年头。无论是影片里的主角，还是他的扮演者，他们的童年都将迎来完结。

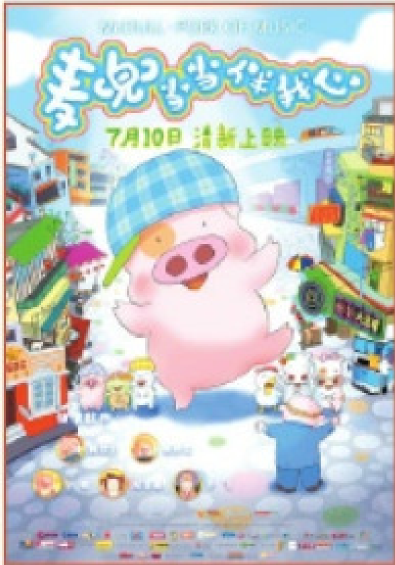
不过虽说是三部曲，但这只是一个"暂时性"的终结，以格雷格为主角的故事还会延续下去。第三部的叙事套路本质上并没有多大差别，只是将视角从前两部的校园放到了户外，按照这个势头拍下去，也许我们能看到第十集的出现。P



我是王
I Am the King

本片的故事取材自朝鲜世宗李裪成为世子前后的野史。尽管有关世宗交换身份的故事至今仍得不到史料支持，却因广泛流传民间，已成为韩国民众普遍默认的传奇故事。有趣的是，与本片几乎同时上映的《光海——成为王的男人》同样采用了相同的"史料"，韩国人对这段野史的兴趣可见一斑。本片里的世子李裪和奴隶德七在交换身份后，不仅发生了诸多让人啼笑皆非的情节，来到市井间的李裪还体会到了新身份带来的种种冲击，更亲身感受了民间社会的酸甜苦辣。而德七在冒名顶替世子后则显得手足无策，不得不面临来自朝廷内外的夹击和质疑。

本片虽定位为戏说喜剧，但编剧将世宗大王创造韩文的契机和其他一些史实巧妙地融入影片，大大增强了可看性和历史厚重感，为影片加分不少。P



麦兜当当伴我心
McDull-Pork of Music

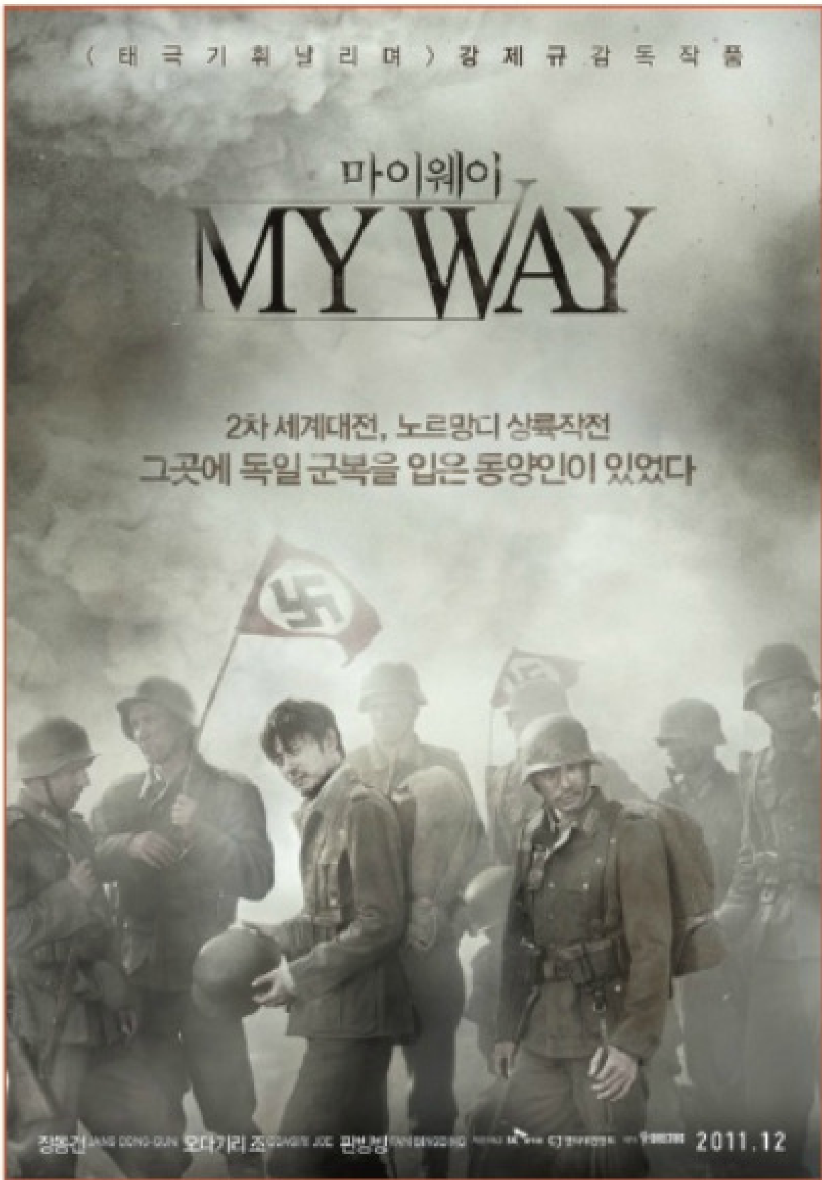
在前3部里，麦兜灰色的成长故事曾直击很多人心中最柔软的地方，本片依然从灰色的幸福开始，家境贫寒的麦兜因为妈妈去武汉做生意，只好被暂寄在武当山的武术学校"太乙春花门"学习太极拳。

为了保证能呈现出内地的特色，作者麦家碧看了很多关于内地的书，两年前还去武汉做了很多调研。虽然环境变了，麦兜的造型也变了，但麦兜依然是以前那个傻傻的、钝钝的、单纯的小朋友。当山上没有电视、没有空调，在孤单的夜晚里，麦兜忍不住寂寞，常常独自落泪。他打电话给妈妈问，我能够回家吗？但最终还是选择留下来，坚持勤学苦练。很快"打遍天下无敌手世界幼稚园级别武术大赛"就要举行了，此时麦兜的身手又慢又笨，却要与李小龙、袁和平等人的弟子对擂，他能取得胜利么？P

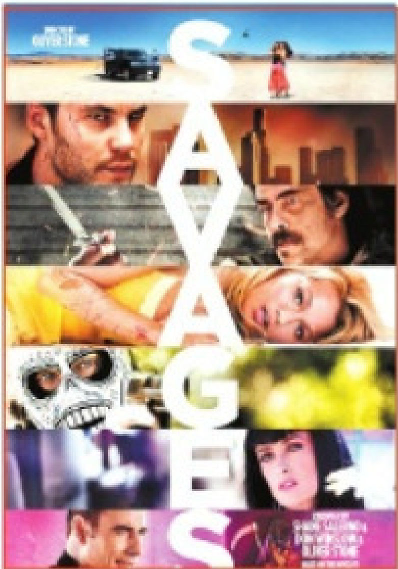
登陆之日
My Way

一名“宇宙第一大国”的子民于上世纪40年代初开始，全程参与了从诺门罕事件、苏联卫国战争到诺曼底登陆等欧亚战场上的标志性事件，分别从韩、日、苏、德的视角面对同一段二战历史……这不是YY全世界的韩式故事的最新升级加强版，《登陆之日》的剧本取材自真实的历史，而它正是我们所熟知的一个关于二战的笑话——盟军在D-DAY行动最初俘获的“德军俘虏”，是两个如假包换的朝鲜人。原来，他们最先是被日本关东军强征入伍，然后戏剧性地被苏军抓去送到前线凑数，紧接着被纳粹俘虏编入了“东方营”，送到了诺曼底当炮灰，直到被美军俘虏。

表现民族的命运和情感在大国干预下扭曲、毁灭、分离和自虐的痛苦，一直以来都是韩国导演姜帝圭最为擅长的命题，



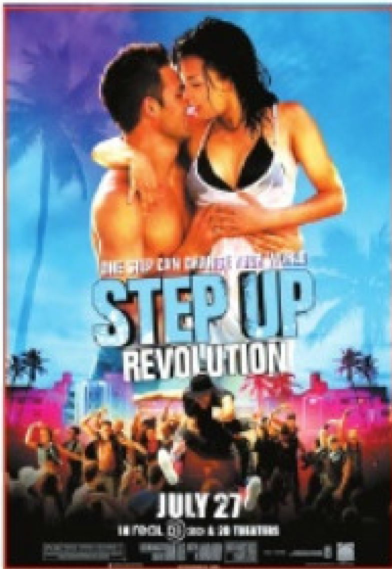
本片依然延续了这一惯例。想要欣赏本片，必须将自己带入它所传递的情怀——该国的历史，就是一部被周遭大国干预和操纵的历史，这就是其强烈的自卑、自恋又自大的民族性形成的根源所在。表现这种由于历史原因而导致的哀怨，同时表达强烈的民族诉求，这自然是非常能撩动该国观众敏感点的上佳题材。然而作为一个与其领土并不接壤，但几乎每天都能听到“XXX是我们的，XXX是我国人”之类奇谈怪论的咱老百姓，实在无法严肃地欣赏本片——如果你偏要以中立态度探究《登陆之日》背后的艺术意义，唯一能够做到的也仅仅只是强忍着不让自己笑出来而已。两位主角3次被俘、穿过4套军装，转到哪一边，哪一边就要马上大败……至于影片的宏大战争场面，只能更烘托出整个故事的奇葩指数。



野蛮人
Savages

本片虽说改编自唐·温斯洛出版于2010年的同名畅销小说。但其实在小说出版前，导演奥利弗·斯通就开始了编剧工作。故事讲述两个最要好的毒贩子因拒绝了墨西哥大毒枭为其卖命的要求，两人的共同女友惨遭绑架。为了救出女伴，他们偷偷盗取大毒枭自己的货物以换取赎金，危险程度不啻于虎口拔牙。本片堪称是斯通向其黑暗面的一次回归，这才是曾拍摄过《布什》《华尔街——金钱永不眠》的斯通早就应该做出的尝试：拍一部富有挑战、道德模糊、讲述肮脏犯罪的惊悚片，不需要拘泥于任何社会、话题或政治方面的约束。

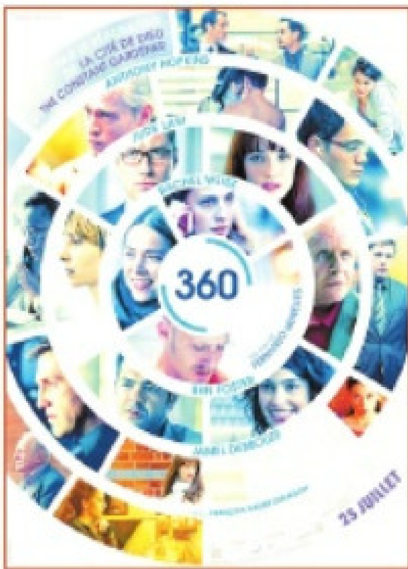
值得一提的是，因为法律的原因，影片中出现的大麻都是人造的。而为了确保细节的准确，剧组的工作人员专门去了合法的医学大麻的生产基地参观学习。



舞出我人生4
Step Up Revolution

这是一个“富家女看上穷小子”的故事：一个富商的女儿艾米莉前往迈阿密，想要成为一名专业的舞者，她结识了一个顶尖舞蹈团的领队西恩并很快坠入爱河。为了舞团的生存，他们必须拿下一个很重要的赞助项目。但是这时艾米莉的父亲横插一脚，企图改变和拆散舞团，艾米莉、西恩和舞团的其他成员必须团结起来，捍卫并且实现他们的梦想。

“舞出我人生”系列之所以能够稳坐歌舞片的“第一把交椅”，除了有懂舞蹈的导演、著名的编舞师以及科班出身的舞蹈演员，细节上的精益求精也是一大原因。影片有一个舞蹈场景需要演员在汽车上跳舞，那些汽车都经过了改造，换上了小轮胎，这样汽车晃动的幅度会更大。剧情俗套一点没关系，只要有热舞，本片就不会缺少影迷的尖叫。



圆舞
360

受奥地利剧作家亚瑟·施尼茨勒的《轮舞》话剧的启发，导演梅里尔斯将原著中不停变化的螺旋叙事整合成一个故事，通过剧中人物串联起来，表现了现代社会中的家庭和夫妻的问题。这就是《圆舞》的影片由来。历史上由《轮舞》改编的影片有15部之多，想要拍出新意，也是个不小的挑战。

梅里尔斯是一个非常讲究影片视觉效果和影像风格的导演。无论是《上帝之城》里的纪录片风格，《不朽的园丁》中的那浓重色彩的史诗风格，还是《盲流感》中减弱了胶片色彩饱和度的惨白末世风格，都表明了他的这一特点。在《圆舞》中，他用了一种稍长的跟拍镜头来表达人物的情绪。这样的镜头能把情绪铺陈的时间加长，而且有一定几率失焦，能更好地表现出现场感。

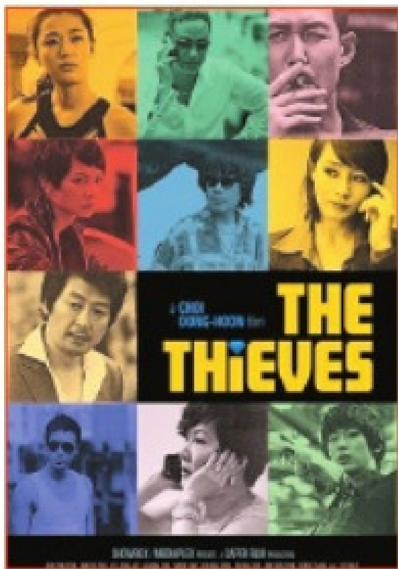
蝙蝠侠——黑暗骑士崛起
The Dark Knight Rises

诺兰执导的3部“蝙蝠侠”前传作品，最为观众津津乐道的地方，就是在传统超级英雄片的套路之下，加入了关于人性、社会、道德等人文层面的关注。诺兰几乎是用一己之力将整个超级英雄电影改头换面，让这种带有黑暗色彩和人性深度的影片成为超级英雄电影的一个分支。比如第一部“蝙蝠”里韦恩和师父处理被腐蚀的人类群体时的分歧，第二部小丑对黑暗那让人惶恐不安的预言与实践。人们更希望能够在完结篇中，看到诺兰对善恶、正邪层面更为深刻的思考。然而本作的大反派贝恩，与小丑相比明显缺少了高尚的出发点，他的力量就是实打实的“很能打”，而不是作为蝙蝠侠内心的另一个人格，去引发所有观众的天人交战。



不管是故事（核弹）还是大反派（贝恩），都铺得太大，以至于连诺兰这样的鬼才导演到最后也明显收不住了，长达两个半小时的电影，在叙事上却给人以虎头蛇尾之感，着实有失大师水准。当然，以TDK的标准来要求TDKR也许有点不公平，因为后者担负着收尾的职责，无论在故事上和情绪上，都要给蝙蝠侠的粉丝一个交代。而之前的TDK，故事和世界观已经被完整铺开，又有疯劲十足的演员加盟，才给予了诺兰最大的自由，成就了超级英雄电影历史上的不朽之作。

TDKR配得上一部佳作的名号，然而它的尴尬是出现在《黑暗骑士》之后，并作为系列的终结篇。其气场，奇观，人物演绎乃至对文本的纵深度挖掘均显得气短且完全不尽兴，虽然延续了前作的基调却没有大的突破，甚至有敷衍的意味。唯一的圆满是将三部曲的线索串成线，完成了一个新生的轮回。P



盗贼同盟
The Thieves

5名身怀绝技的小偷接受前黑帮组织老大的提议，与4名中国犯罪组织成员合作，盗窃隐藏在澳门赌场内的钻石“太阳泪水”。两组人马表面上是同盟，暗地里却为了独占钻石而勾心斗角。《盗贼同盟》就讲述了这么一个貌合神离的故事，10名神偷（有一位乱入的神秘女侠）看似目标一致，实际上各怀鬼胎，一场暗战蓄势待发。

有曾执导过《汉城大劫案》《老千》《田禹治》的导演崔东勋，更有中韩顶级明星加盟，本片起码在阵容上是颇具看点的。影片的另一大看点是真实赌场的实景拍摄。剧组进入到亚洲最大规模的赌场“梦幻之城”进行拍摄。演员们身在这样一个真实的环境里，对盗贼们的“要偷就偷最难偷的东西”的立场显然有了一个更为全面的感受。P



全面回忆
Total Recall

翻拍自州长大人同名电影的这部新版《全面回忆》，在主题思想上并没有得到与时俱进的发展，依然是借助“记忆植入”这一科幻设定探讨“我是谁”“我从哪里来”“要到哪里去”这3个关乎人类认知层面最为本质性的问题。放在上世纪80年代也许能够让不少文艺青年高潮，但在今天已经算是演烂掉的东西了。甚至拿它与老版相比，剧情的转折连起码的流畅都做不到。

然而作为一部已经被先期剧透的重拍片，与其说将心思花在情节上，还不如在玩家们所喜闻乐见的动作场面和科幻设计上多玩出点花样来。在这一点上，新版是绝对给力的。如果说磁悬浮追车场面不如实打实、硬碰硬的速度战看上去畅快，起码数段肉搏戏还算是近年来动作片领域难得一见的桥段。P



谍影重重4
The Bourne Legacy

没有伯恩的“谍影重重”还可以叫“谍影重重”吗？绝大多数的观众都会回答“不”。作为系列的第四部作品，本片无论是主演还是制作班底都进行了彻底的换血，由于主角不再是在失忆中寻找回忆的“呆萌”，故事的悬疑性也降至系列最低。但这部自从宣布就没有被影迷们看好的作品，公映之后却并没有因为“狗尾续貂”“沽名钓誉”而遭遇铺天盖地的恶评，因为它身上所体现出的诚意还是足以打动观众的。本片从悬疑式的谍战风格彻底倒向了“最炫动作风”，但“谍影重重”系列的标志性特色——扣人心弦的节奏、简洁明快的动作设计和没有一个废镜头的流畅剪辑，均得到了完美的继承，小马哥身上所体现出的冷峻和民工范，也被明显发福的杰瑞米·雷纳以另一种方式进行了全新的演绎。P

格斗游戏十大人物原型

在格斗游戏多如牛毛的游戏人物中，有着许多人物因其鲜明的个性和特点在世界上拥有了广泛的拥趸。甚至好莱坞也多次以这些单独的游戏人物为主题拍过大片，比如最近的《春丽传奇》。那么今天我们就来看看这些人物中的佼佼者背后的真实人物原型。



雷武龙就是成龙，像这样的中国武术人物还有很多

■天津 半神巫妖

No.10 橘右京——冲田总司

橘右京作为《侍魂》中最有人气的人物，一直在玩家心中有着各种各样的原型。橘右京别名诗剑双绝，一头蓝色的长发尤其让女玩家心仪。他出生于近江国，使用的剑术为神梦想一刀流，是居合术，也就是拔刀术的一种。

橘右京的原型长久以来被玩家认定为冲田总司，当然也有日本剑豪佐佐木小次郎一说，但是最正统的看法仍旧是江户时代后期、幕府末年新选组的成员——冲田总司。

之所以这样认为，是因为橘右京同冲田总司的几大相似之处。其一就是二人都是肺痨患者，玩过《侍魂》的玩家都应该对橘右京的咳血印象深刻，而冲田总司在池田屋的战斗中咳血倒下这一幕也一直出现在各种影视作品中。其次的相似之处就是冲田总司的绝技三连斩同橘右京的招数细雪、残像踏前斩等极为相似。

No.9 白头山——姜信哲

提起《铁拳》游戏，就不能不赞扬这款游戏在武术方面的专业性是极强的。其表现就是游戏人物的武功涵盖了世界上大多数的武术类别，从空手道、醉拳、跆拳道、柔术到心意六合拳，《铁拳》可以说是世界武术的一本全集教科书。

其中跆拳道的代表性人物，就是白头山。白头山本来是朝鲜族人对长白山的称呼，在《铁拳》游戏中却成为了一个人名。被公认为最容易上手的人物之一的白头山一头白发、仙风道骨，他的跆拳道十分凌厉并且颇具攻击性，是《铁拳》历代中不可或缺的人物。

白头山的原型，则是世界著名的跆拳道宗师级人物——姜信哲。这位同样满头白发的韩国乃至世界跆拳道大师曾经带领伊朗队获得了世锦赛第二，同时本人还是跆拳道八段选手，堪称是世界上所有跆拳道修炼者的偶像。

No.8 八神庵——高山征辉

八神庵是SNK旗下格斗游戏《拳皇》中的游戏人物，主人公草稚京的宿敌，游戏的二号人物。另类的着装以及独特的红色发型成为了无数游戏爱好者Cosplay的对象。其武功是架空的八神流古武术，以爪撕裂对手是其攻击特点。他是本次十大游戏人物中距离现实最远的一个游戏人物，其武功和攻击方式基本属于幻想领域的范畴。

那么，八神庵的原型到底是谁呢？我们只能从他的爱好上寻找了。不错，八神庵的爱好为乐队活动，那么按照SNK官方承认的说法，当初设计八神庵这个角色，就是以日本昙花一现的ZYYG乐队主唱、《灌篮高手》曾经的主题曲《谁也不能左右我》的演唱者高山征辉为原型的。

高山征辉红色的标志性发型以及沙哑的嗓音、吊带裤和驼背的站姿都被原封不动地搬到了八神庵身上，堪称是游戏设计领域的一大奇葩。

No.7 雷文——韦斯利·斯奈普斯

雷文是《铁拳》中的一名游戏人物，他的名字只是一个代号，真实身份是某国情报部门的特工。在调查三岛财阀与G集团的特殊关系时，雷文目睹了三岛平八葬身火海，不久之后就参加了第五届铁拳大赛。

在大赛中雷文遇到了本来已经认定死亡的三岛平八，还没有交手却被总部召回。他在“铁拳”中本不是主要人物，但他的形象太过相似于美国电影《刀锋战士》中韦斯利·斯奈普斯扮演的刀锋战士而被广大玩家所熟知。

而也就是因为他的原型人物太过明显，雷文在《铁拳6》中的戏份明显增加，他甚至出现在了《街霸X铁拳》游戏中，可以说平步青云。看来找一个有名气的原型人物确实有助于角色人气的提升呀！

No.6 M·拜森——迈克尔·泰森

在日版的《街头霸王》中，那个戴着拳击手套以势大力沉的拳击招数闻名的拳击手的名字就是M·拜森。只不过到了美版中因为一个奇怪的Bug将这个名字安在了人称“警察”的人物维加（Vega）身上，以不同原因被换了名字的还有西班牙格斗家巴尔洛戈（Balrog），而在之后的“街霸”系列游戏中这个偶然的错误被作为基本设定保留了下来。

《街头霸王》中的拜森几乎不用腿部攻击，他的全部实力都在这双拳头上，而他的直拳、勾拳等拳击动作也完全是正规的拳击动作，堪称是一招鲜吃遍天。

而我们也可以轻易从他的名字上看出他的原型——迈克尔·泰森，曾经的世界拳王。与八神庵、雷文等人物不同，拜森完全将自己同原型人物的这种相似延伸到了包括武功招数在内的所有领域，可以说是游戏人物向原型人物无限靠拢的典型代表。

No.5 肯——罗礼士

提起肯，喜欢《街头霸王》的玩家最熟悉不过，肯是美国名门Masters家族的公子，在师傅豪拳的指导下修习。肯同隆既是好友也是最大的劲敌，他的升龙拳堪称一绝。

一头金发配上红色道服的肯因为性格的原因同隆的招数有微妙的差异，与专攻波动拳的隆不同，肯专攻升龙拳，自创了升龙裂破与神龙拳。

而肯的原型人物，则是要比他有名得多的罗礼士。罗礼











（左上图）动漫中的冲田总司，几乎是橘右京的翻版
（左下图）白头山是“铁拳”中跆拳道以及韩国武术人的代表
（右上图）橘右京具备少女情怀中美男子的所有要素
（右中图）八神庵对音乐的喜爱暗示了他的原型
（右下图）ZYYG主唱高山征辉在MV《ぜったいに 誰も》中的造型，正是这个造型中诞生了八神庵

士的全名是查克·诺里斯，但罗礼士这个港味的翻译却因他与李小龙在《猛龙过江》里的对打而让中国影迷记得更深。

这位1940年出生的空手道世界冠军4次入选“黑带群英殿”，不过他最让大家熟知的，就是他与李小龙在电影《猛龙过江》中在罗马竞技场那场“世纪大战”。连美国前总统老布什都说罗礼士是他最喜欢的演员。

No.4 结城晶——吴连枝

结城晶对于现在的格斗游戏玩家来说有一些陌生了，他是世嘉格斗游戏《VR战士》的主角。《VR战士》的背景故事相比较《铁拳》等游戏就稍显薄弱，但是它在武功的还原程度上堪称一流。

就拿结城晶举例，游戏中的他使用的武功是中国的八极拳。八极拳号称“文有太极安天下，武有八极定乾坤”。“八极”之意是发劲可以达到四面八方之远，武功招数朴实简洁、刚猛脆烈。

而八极拳现在的第七世掌门就是1947年出生的回族武术家——吴连枝。吴连枝大师在八极拳的理论研究上也颇具心得，在日本出版了《吴氏开门八极拳》一书，扩大了中国拳法的影响力。这也直接导致了世嘉公司聘请吴连枝大师前往公司协助制作《VR战士》，将大师的全部动作记录了下来，复制到了结城晶身上。《VR战士》通关后屏幕上会出现“特别感谢吴连枝老师”的字母就是对中国八极拳掌门人的由衷感谢。

No.3 雷武龙——成龙

雷武龙同样是《铁拳》中极具代表性的人物，他是香港的超级警察，平时有点马大哈，为了调查三岛财阀的罪恶行径而参加了所有的铁拳大赛，三岛平八、三岛一八、布鲁斯和妮娜都曾经是他的猎物。

雷武龙一眼看上去就知道原型人物是谁，方脸加上醉拳、搞笑加上警察身份，他几乎就是成龙大哥本人。

而除了醉拳这个成龙大哥的代表性标志外，雷武龙的五行拳也同样是成龙的武功。在成龙大哥的好莱坞电影《功夫之王》中，成龙就曾用五行拳同李连杰对打。

众多的游戏人物的原型中，雷武龙同拜森一样，可以说从外貌到武功都模仿到了，只不过其人物职业没有选用成龙的国际影星身份而是选了成龙在电影中的职业——警察。

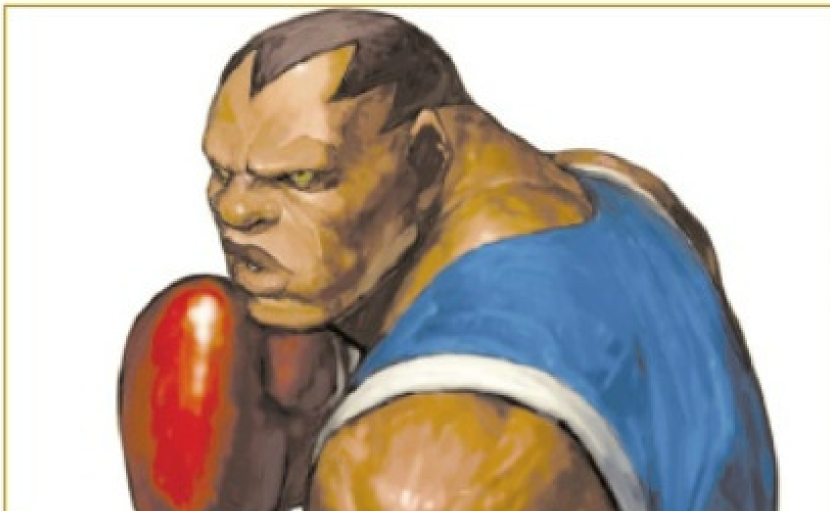
No.2 春丽——茅瑛

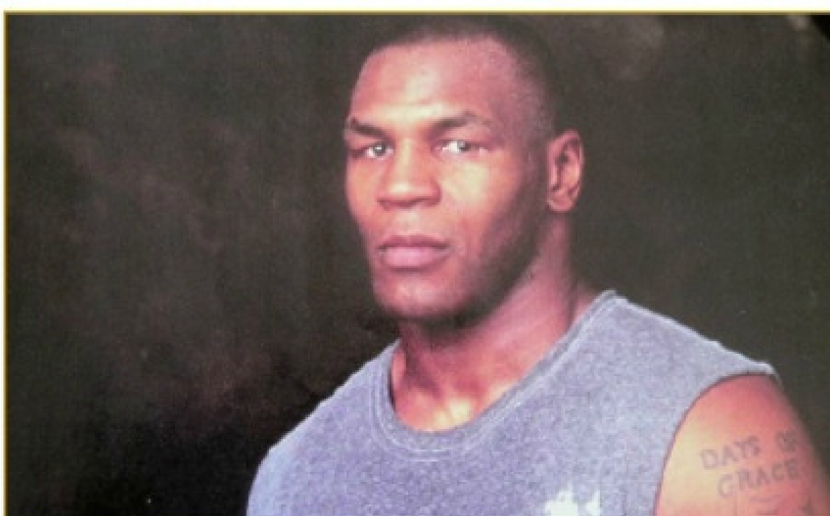
如果说有那么一个格斗游戏人物能够让中国玩家甚至全世界玩家记忆深刻的话，那么春丽说第二没人敢说第一了。

（左上图）雷文的造型几乎照抄了《刀锋战士》
（左中图）拜森的拳击手形象以及发型都模仿了泰森
（左下图）曾经桀骜不驯的泰森
（右上图）肯是《街头霸王》的代表人物
（右下图）结城晶的动作捕捉完全来自于吴连枝











这个中国女性格斗家的代表性人物几乎成了80后中国玩家心中对于格斗游戏的全部认知。

春丽的百裂脚等武功从《街头霸王》初代开始就被广大玩家所熟知，而更加让玩家记忆深刻的则是她一身蓝色的格斗服和头上两个馒头状的发髻。

但是，玩家所不熟悉的，是春丽的原型人物到底是谁。杨紫琼还是郑佩佩？其实都不是，她的原型人物就是在上世纪七八十年代在世界上赫赫有名的茅瑛。

茅瑛，著名女性格斗家，有着“女版李小龙”之称。1950年出生的她曾在李小龙的《龙争虎斗》里客串过李小龙的姐姐。曾在韩国修炼过合气道的茅瑛最令人深刻的则是她同样可以做出李小龙凌厉的三段踢。在日本电影《破戒》的封面上，一身蓝色的道服加上头上两个圆形的发髻，茅瑛彻底在世界影迷尤其是日本影迷心中给中国女性格斗家做了一个定义。这也直接促成了春丽形象的诞生。

No.1 飞龙、马歇尔·洛——李小龙

鉴于李小龙的影响力太大，这里只能将两个游戏人物放在一起来谈了，其实除了他们两个之外，在其他游戏中以功夫巨星、武术宗师李小龙为原型的游戏人物还有许多。飞龙是《街头霸王》的人物，而洛则是《铁拳》的人物，但是二者的形象和武功几乎都是李小龙的翻版。

众所周知，李小龙自幼随叶问学习咏春拳，后来又自创了截拳道。他不仅是一名武术家，更是武术哲学家以及世界武道改革者、华人电影巨星、导演以及截拳道武术哲学创立者，在世界上拥有巨大的不可磨灭的影响力。

无论是来自哪个国度，是什么身份，这个世界上的大多数名人都喜欢李小龙的电影，他甚至将截拳道传授给了拳王阿里。虽然生平只有四部半电影，但是他留给世界的远远要多于电影本身。

原名李振藩的李小龙祖籍广东佛山，虽然他的电影为世界所熟悉，但早在拍电影之前李小龙就创立了自己的武馆并且在美国取得了巨大的影响力。

游戏设计者不敢对游戏中的李小龙做出太多的修改，无论是“李三脚”“地躺拳”等武功的还原还是著名的“龙啸”都完全照搬人物原型，李小龙可以说是中华武术魂的最好体现了。

以上就是十大格斗游戏原型人物，格斗游戏的质量总有差异，但是游戏中那些为我们大家熟知的武术名家们却永远风采依旧。希望我们能在更多的格斗游戏中体验到更加真实的格斗技巧，让武术这一人类文明的璀璨结晶永远传承下去！P











（左上图）真正的八极拳掌门人——吴连枝
（左下图）雷武龙一眼望去就是成龙本人
（右上图）这就是春丽的原型——茅瑛
（右中图）茅瑛在《破戒》中的造型催生了春丽的形象
（右下图）无论是《铁拳》还是《街霸》，李小龙永不死

大众软件旬刊
2012年9月中 总第415期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编吴昊
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年9月8日
定价人民币10.00元

格斗游戏



这期做了不少格斗游戏的东西，但很不幸的是，我对格斗游戏的理解至今停留在胡搓阶段，所以还是讲讲另一个主题：独立游戏吧。我看了一眼自己的Steam游戏列表，除了Valve的自家作品以外，几十款游戏里最多的还真的就是小成本制作的独立游戏，《地狱边境》《超级肉肉哥》《泰拉瑞亚》《兽人必须死！》等等一大堆，这其中有打折批量购买的因素，但我相信假如有玩家和我有一样的Steam消费习惯，那也一定是因为这些小东西物美价廉。

没错，PC游戏正在走入一个免费与独立游戏引领甚至主导市场的时代。3A大作在PC的式微，主机硬件与PC硬件水平的严重脱节，加上低端PC用户占绝大多数的现实状况，使得价格便宜量又足的独立游戏已经不再只是小品市场的宠儿，开始走入主流玩家的视野，数字发行巨头Steam在独立游戏领域的巨大支持与投入让小品游戏不再是属于少数人的一角小花园，像我前面提到的几款优秀独立游戏的风靡，Steam要分去一半的军功章。

这样说起来，同时拥有3A跨平台大作、PC独占、收费和免费网游、独立游戏的PC平台看起来还是比主机要阳光明媚，风儿劲吹一点嘛。感谢独立游戏的开发者们，因为你们，我们才能意识到，在这个时代做一个PC游戏玩家，还是很幸福的一件事。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

digmouse
digmouse@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



格斗游戏爱好者
蓝星
我玩格斗游戏用键盘，因为输了可以砸！



格斗游戏爱好者
浮云
我玩格斗游戏用摇杆，因为输了可以砸！



格斗游戏爱好者
梅林粉杖
我玩格斗游戏用手柄，因为输了可以砸！哦，谁说的来着，PES系列也是格斗游戏……



以及格斗游戏爱好者
Oracle
可是我用Kinect玩格斗游戏，那可怎么办啊？

NEXT ISSUE

下期强档
刺客信条III

本作的多人模式还将引入动态天气效果，浓雾会让双方的能见度降到最低，给刺杀与反刺杀的行动提供更多的不确定性因素。阵雨会让你重金买到手的燧发枪全部变成烧火棍，而当艳阳高照时，刺眼的阳光会让来自高空的袭击变得防不胜防。在职业方面，已知将增加“指挥官”“木匠”和“放荡女子”3个全新职业。

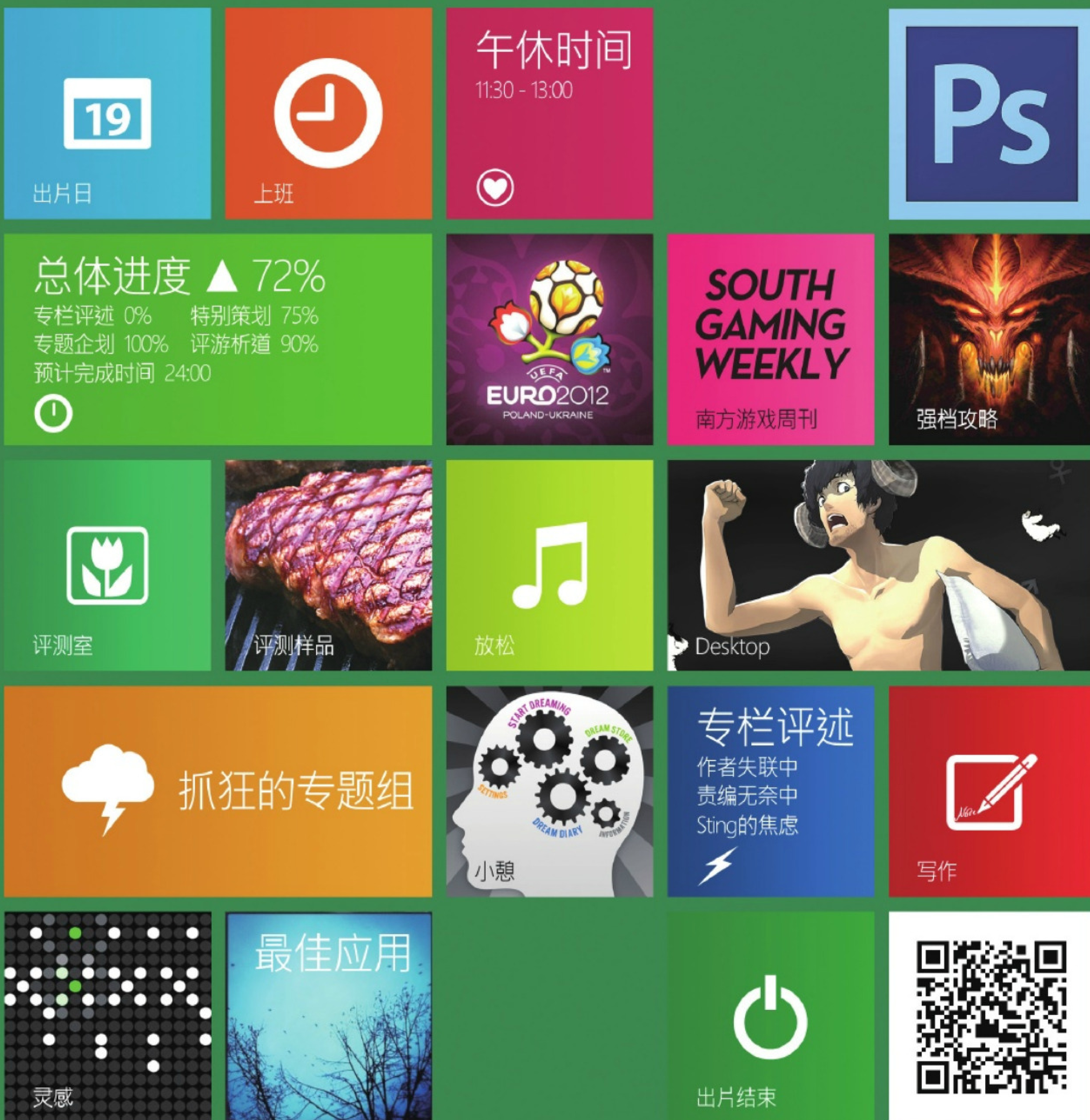


Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN